平成3年10月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第10号(通巻55号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX·FAN
MOOK
MSX FAN
エムエスエックス・ファン
1991 OCTOBER
■LIST
ゲームプログラム12本
10
月情報号
980YEN
■NEW
ナイキ
ディスクステーション29号
■特別付録
3.5インチ スーパー付録ディスク
★『サーク・ガゼルの塔』のオープニング・デモ
★オリジナル『ソーサリアンリレー』
●掲載全プログラム
●CG
●『MSXView』
●『激ペナ大会』ベスト8チーム・データ
●パソコン通信用『圧縮&解凍』プログラム
●クイズ&おまけファイルほか
●表紙CG・木村明広氏
MSX FAN
MF-2DD
■秘情報満載
〈ソーサリアンウル技、
アリスソフト桃色図鑑ほか〉
ゲーム十字軍
■ATTACK
サーク・ガゼルの塔
ソーサリアン
今月からディスクが付録！
これが付録だ!!▶

brother

パソコンソフト自販機

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	デンコードー青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	デンコードー秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
	Dac平店	(0246)21-8585
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
桐生	パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越本店	(0492)44-5461
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 4F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
	コム本店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
	ビックカメラ横浜店	(045)320-0002
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
相模原	サトームセン相模大野店	(0427)41-7786
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	遠浜	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	エジソン	(0776)26-2228
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	エイデンテクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
小牧	エイデンテクノ小牧	(0568)75-4261 ★
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド四日市	(0593)54-3366
松阪	KawaiBax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノックス駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	上新電機阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都近鉄店	(075)341-5769
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

★印は新設店です。

伝説のRPG、ついにMSXの世界へ…。

SORCERIAN

ソフトベンダーTAKERU
好評発売中！ ¥6,800(税込)
※詳しいマニュアルがもらえます。

パッケージ版(限定10,000本)好評発売中！ ¥8,800(税別)
※限定版につき品切れの際はご容赦ください。

基本シナリオ15本収録
ターボR高速モード対応
FM PAC対応

注)松下 FS-4500、FS-4700F、FS-5500F1/F2 キャノン V-30F 日立 MB-H70 外付けドライブ 松下 CF-FD351 三菱 ML-30FDを使用している場合 対応不可

MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R (高速モード対応) 開発／ティールハイト

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

君はTAKERU CLUBを知っているか！

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加による運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メンバーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUでご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

◀これがTAKERU CLUB CARDだ！

■サービス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと)
①TAKERUでの操作がより簡単になります。②詳細マニュアルが、すぐお手元に！ ③ユーザー登録も簡単 ④TAKERUクーポンシステム ⑤メンバーの皆様からの投稿、ご意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。 ⑥TAKERUソフト情報・イベント情報が届きます。

TAKERU CLUBへの入会方法は
TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください。
入会費500円/年会費500円

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493

東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

CONTENTS 10

1991 OCTOBER

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMマークはROM、2DDマークはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

FAN·ATTACK

勇者ラトクの冒険がまたはじまるぞ!!

~Xak Precious Package~

Xak［サーク］ The Tower of Gazzel

サーク ガゼルの塔

MSX・FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
9月下旬発売予定

媒体	2DD×4♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ターボRの高速モードに対応
サークプレミアムグッズのおまけつき

発売が目前にせまった『サーク ガゼルの塔』。シリーズ最新作だけにぶっとびのおもしろさだ。これを読めば、発売日には買わずにはいられなくなるぞ。

塔の中でなにかが起こる!

前作でゴスペルを倒してから、もう1年がたとうとしている。ラトクもりっぱな青年になって勇者としての風格もでてきたようだ。

今月号の付録ディスクには、この『サーク ガゼルの塔』のオープニング・デモが入っているんだ。もう見てくれただろうか。

すごくかっこいいデモだからまだ見ていないなら絶対に見てほしいな。

まずは、ちょっとオープニングについて説明しておこう。

暗闇の中ではなしているのは、男がギル・ベルゼス、女がアル・アクリラ。ふたりは、"暗闇の声"とラトク抹殺(まっさつ)の計画をたてている。ギルとアルのふたりには"デュエルの末裔(まつえい)"のラトクのほんとうのすごさがわかっていないようだ。

←こいつがこんどの相手の暗闇の声。名前はまだわからない

↑アル・アクリラとギル・ベルゼス。ラトク抹殺の命を受けた、はぐれ妖魔だ

はぐれ妖魔のギルとアルは、暗闇の声に助けられたお礼にラトクを殺すのだという。

いくらギルとアルがすごくても、ラトクはバドゥーやゴスペル、そして数多くのモンスターを倒してきているのだから絶対に負けるはずないじゃないか。

それにしても妖魔軍はつぎからつぎに強敵を送りこんでくる。いつになったら平和な世界はやってくるのだろう。デュエルの末裔、戦士ラトクよ、がんばるのだぞ!

↑不気味なこれはなんだろう

↑塔を遠くから見つめるこの男はきっとラトクだ

成長した勇者たちの姿を見よ

ラトクがゴスペルを倒したのが４年前の聖歴753年だから16歳のときのこと。そして19歳のときにバドゥーを倒した。

聖暦757年、20歳になったラトクは、りっぱな青年戦士として旅を続けている。

ピクシーは小さな妖精だったのに今回はちゃんとした人間の大きさになって、これは成長したというのかなんというのか。小さな妖精よりはこのほうがいいよなあ。

フレイを森の中で助けたのは１作目のサークのときだから、もう４年前にもなるのか。それがりっぱな魔法戦士になっていて、ラトクを魔法で助けて冒険をしてくれる。かわいいのにホント頼りになる。そういえば、フェルは2作目のサークIIに初登場したんだね。ラトクより４歳年上だから年は24歳。すてきなおねえさんて感じになっちゃてもう♡

そして、謎の吟遊詩人のホーン。今回はどんなことをやってくれるのだろう。こいつはかっこいいからいいよなあ。

あっ／　リューンを忘れるところだった。なんだかんだいってもこいつの剣の腕は確かだから、きっと役に立ってくれるにちがいない。

塔の前に集まってきたラトク、フレイ、ピクシー、フェルそしてホーン。これから彼らを待ち受けているものは……

４年の年月は幼かったラトクをりっぱな戦士に変えた。ピクシー、ホーン、リューン、フレイ、フェルも４年の間に大きく成長したことだろう。この勇気ある仲間たちと力をあわせ、ガゼルの塔の秘密をさぐりラトクの命をねらう妖魔軍の陰謀をうちやぶるのだ。

この世界にほんとうの平和がおとづれるのはいつになるのだろう。

その日がくるまでラトクよ／　戦うのだ。

ラトク・カート

サークシリーズといえば、このラトクが主人公。フレイに好かれているのに気づかない鈍感なヤツ。剣の腕が抜群なのは戦神デュエルの末裔だからだろうか。すこしまぬけなところがある。

フレイア・ジェルバーン

１作目サークで森の中でたすけた少女。ラトクのことが大好きでラトクのためになにかしたいと魔法戦士になった。強力な攻撃魔法を使うことができるし、ラトクのマジックポイントの復活もできてしまう。

ルゥ・ピクシー

妖精界からやってきた妖精族。探知能力に優れていてワナなどを未然に察知してかんたんなものならはずしてしまう。回復魔法もすこし使える。サークシリーズの１作目からラトクと行動している。怒った顔もかわいいぞ。

ホーン・アシュタル

吟遊詩人である。回復魔法も攻撃魔法もそこそこ使えたりするバランスのとれたキャラクタ。サークIIのときボローズの森でラトクとはじめてであっている。かなりの美形。ぼうしがキザだなあ。

フェル・バーウ

バヌワの町の修道女だったが、いまはホーンと旅をしている。塔の中で傷ついてもフェルのところに戻ってくると回復してくれる。ライフやマジックポイントが減ったらテレポーションの魔法で彼女のところに戻ろう。

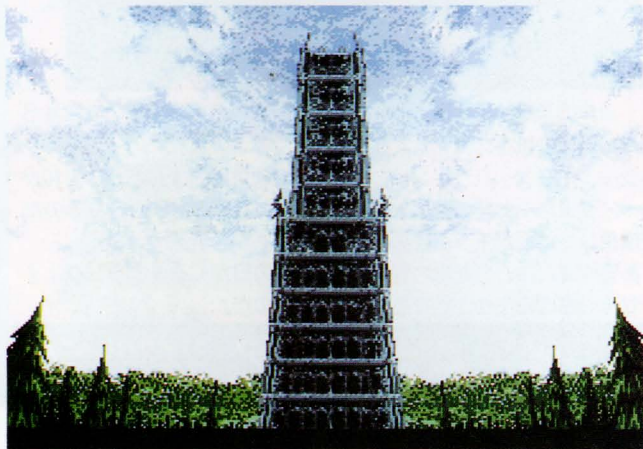
リューン・グリード

なかなか腕のたつ戦士。注意力は少しあるようだ。ラトクのサポートメンバーになるとラトクの攻撃力が２倍になってしまう。はじめのうちはゲームにかかわってこないけど、そのうちに登場してくるらしい。

ガゼルの塔はどんなゲーム？

冒険に旅立つ前に『サーク　ガゼルの塔』のゲームシステムついて少し説明しておこう。この『サーク　ガゼルの塔』はサーク、サークIIの大ヒットの記念として発売になるもので、もちろんVRシステムVer.2.0が搭載されて前作同様、リアルな画面を作っている。ゲームは、広いフィールドを歩きまわるタイプのゲームじゃなく、塔の中を探険するダンジョン形式のRPGだ。塔の中の地下1階から地上5階までのワナをつぎつぎとクリアし、モンスターやボスキャラを倒していく。

ラトクがいくら強くても、ひとりで冒険するには無理がある。そこでピクシーやフレイなんかに助けてもらうわけだ。

誰かひとりを選んで冒険をしていくことをサポートメンバー方式という。連れて歩くメンバーには、それぞれ違った特徴、長所、短所がありラトクの能力にプラスされる。メンバーは塔の前でいつでも選びなおすことができるし場所によっては決められたメンバーでないと通過できないところもあるからゲーム進行が有利になるように選ぶのがコツだ。

↑美しくそびえたつガゼルの塔。この塔の中でいったい何が起こっているというのだ

←これが『サーク　ガゼルの塔』のマニュアルの表紙。かっこいいでしょ

超強力VRシステム

サークシリーズといえばVRシステム。サークIIで使われたVRシステムVer.2.0が、『サーク　ガゼルの塔』でも使われている。サークのときのVRシステムとは基本的な仕様以外は大きく変わり、より複雑な処理をするためや画面表示をよくするためにいろいろ改良が加えられている。これまでのRPGにはないリアルな表現方法だから最初はとまどうけど、なれてしまえばほかのゲームが不自然に思えちゃうほど。では、そのVRシステムの特徴をちょっと説明してみよう。

キャラクタがジャンプする

VRシステムを使った、このゲームは、高さの概念がちゃんとある。

いままでのRPGは平面のマップの上をへばりつくように動いていたんだけど、VRシステムを使っていればぴょんぴょん跳びはねることができてしまうんだ。ちゃんと影までついているし、やっぱりすごい。

より複雑な表現が可能

VRシステムを使えば今までできなかったような複雑な表現ができるようになる。

建物はちゃんと立体になっているから、かげにかくれれば姿は見えなくなってしまうし、格子のような物のうしろにいけばちゃんとその向こうにみえる。多重スクロールみたいなことだってできてしまうんだから驚きだ。

当たり判定の3D化

VRシステムではマップ上のものが立体的に描かれているだけではなく高さの概念が取り入れられているから、モンスターの弱点が高いところにあればジャンプして攻撃しなくては効果がないのだ。ほかのゲームのように剣でついていればダメージを与えられるわけではないから初めはとまどうかもしれない。早めに敵の弱点を探そう。

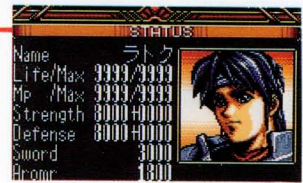
補助操作画面を見てみる

ゲームを始める前に、補助操作画面を見てみることにしよう。

補助操作画面では、ラトクやサポートメンバーのステータスを調べたり、ガントレット（戦闘用の手袋）を選択したりする。

サークの画面とほとんど同じだけどサポートメンバーに関する表示が増えているのが変わったところかな。

ゲームを最後までクリアすると、ゲーム中に倒したそれぞれの階のボスたちと再戦ができるボスモードも前作同様についている。何回でも遊べてしまうのがうれしいよね。

ウインドウが開いてステータスが表示される

ガントレット
現在使っているガントレットを表示する。ガントレットをつけるとストレングスなどが増える。

メニュー
補助操作画面のメインメニュー。ここで何をするのかを選ぶのだ。ボスモードもあるぞ。

S・A・S
S・A・Sとはソード、アーマー、シールドの略。装備しているものがここに表示される。

アイテムーA
持っているアイテムのうち、スペースキーで使用するものが表示される。

アイテムーB
ここに表示されているだけで効果のあるアイテムが表示される。表示されていないと持っていても無効。

サポートメンバー
いまいっしょに行動しているサポートメンバーの名前が表示される。

マジックポイント(ラトク)
ラトクのマジックポイントが表示される。フォースショットを撃つと減る。

ライフ
上段がラトク、下段がモンスターのライフ。緑なら良好、赤くなると死んでしまう。

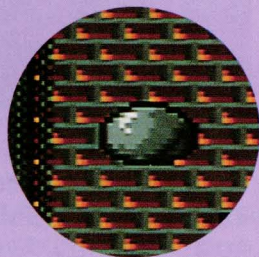
フォースショット&シースルー
フォースショットとシースルー(壁がすけて見える)が選択されているとランプが点灯する。

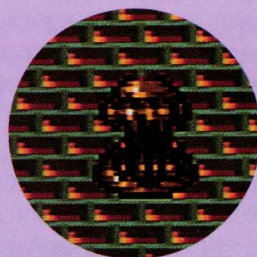
マジックポイント(サポートメンバー)
サポートメンバーのマジックポイントが表示される。マジックポイントが減ると赤くなる。

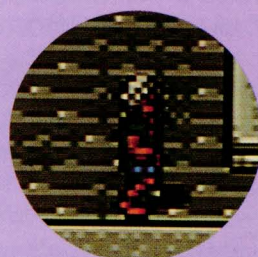
ラトクが戦うモンスターたち

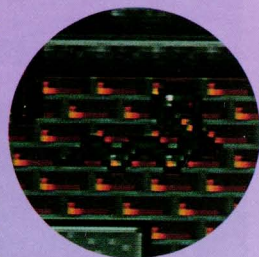
『サーク　ガゼルの塔』になってモンスターたちも少しは変わったようだがサークIIのモンスターもたくさん登場してくるようだ。

たとえば、スライム、マッドスライム、ハンティングコブラ、ゾンビ、スピリットなどなど……。いく場所ごとになつかしいモンスターに出会うと思わず興奮してしまったりする。

スライム

おなじみのスライム。プヨプヨしていてかわいい

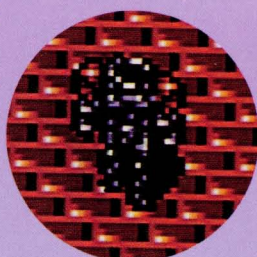
マッドスライム

スライムの中でも凶暴なヤツ。口を開けておそいかかってくる

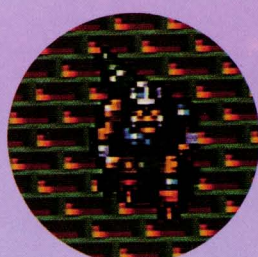
ゾンビ

地下の薄暗いところにたくさんいる。地中からはいだしてくる

ハンティング・コブラ

どうもうな毒ヘビ。ひとの姿をみつけるとおそいかかってくる

スピリット

人間の顔の形の幽霊。塔の2階でフワフワ漂っている

バースト

ふらふらと歩いてきて、とつぜん爆発するが、またもとの姿にもどる

ゴブリン

1階のボス。ふつうのゴブリンよりはるかにつよい。ブーメランを投げてくる

そして物語は始まる

ゴスペルとの戦いから1年がたとうとしていた。

ずっと旅を続けていたラトクはレイジアという小さな村でフレイと再会した。

フレイから"にせラトク"とガゼルの塔の悪いうわさを聞いて、ガゼルの塔に向かうことになる。村の人々がガゼルの塔に入って戻ってきたものがいないということを教えてくれるが、勇気あるラトクは恐れたりはしなかった。

村の人々はもうひとつ重要なことを教えてくれた。それは何日か前にラトクと同じくらいの青年が塔の中に入っていったということ。その青年とはいったい誰なんだろう。

やっと着いたガゼルの塔の前にいたのは、おなじみのピクシー、そしてホーン・アシュタル、フェル・バーウ。みんなガゼルの塔の悪いうわさを聞いて集まってきたらしい。

ピクシーはラトクがここにくるまでのあいだに、ちょこっとガゼルの塔の中に入って、ようすを調べてきたらしい。たくましくなったなあ。

たくましい青年になったラトク。こわいものなしだ

ピクシーがいうには、塔の中はワナだらけで、そのうえモンスターがウヨウヨといるらしいのだ。多人数で歩くのは危険だからラトクがメンバーをひとり選んで塔の中に入ろうということになった。ワナとモンスターがいるとなると、やっぱりガゼルの塔はなにかありそうだ。あやしい……。とにかく、塔の中に入って調べてみないことには、"にせラトク"のことも数日前に入っていった青年の消息もわからない。

スタート

ひさしぶりに会ったラトクとフレイ。ガゼルの塔は北の方角だ

塔が見えてきたようだ。急げ、急げ

塔の前にみんなが集まった

ピクシーといっしょに探険だ

最初のサポートメンバーは塔の中に少し入ってようすを見てきたピクシーに頼むことにした。というよりも最初は強制的にピクシーになってしまうんだ。

サポートメンバーはラトクの後にぴったりくっついてくる。まるで金魚の☆☆☆のようでけっこう楽しいぞ。

モンスターと遭遇すると剣を使って戦うことになるんだけどラトクが戦うだけでサポートメンバーは直接、戦闘に参加するわけではないんだ。サポートメンバーが役にたつのはイベントやトラップに関係するときなんかで、いろいろとアドバイスしてくれたり魔法を使ってくれたりと助けてくれるんだ。

とにかく塔の中へ入ったんだから進んでいくしかないね。

少し進んだところにあやしい像があった。ピクシーにいわれ調べてみれば、いきなり引き返せという石像の声が聞こえてくるではないか。でも、帰れといわれたらますます行きたくなるよね。

ぶつぶついいながら先へと進む。このへんは、スライムとマッドスライムぐらいしかいないから、そんなに危なくはない。わりと安心して歩き回れる。それでも油断するとダメージを受けるから注意しなくてはね。

最初のサポートメンバーはピクシーにお願いする

像が警告してきた。引き返すものか

あれっ／　板を渡しただけの橋がある。下は地下室らしい。飛び降りてもだいじょうぶらしいけどピクシーがいうように今はやめておこう。

小部屋の中で宝箱を開けた。何も入ってないぞ。そうしたらピクシーがその中に入っていた陽の石をくれた。まったくピクシーったら先に入っていたときに取っていたなんて……。

隣の小部屋で石版を見つけた。「光に満ちた世界を……」とか書いてある。きっとトラップを解くのに必要なんだろう。忘れないように覚えておくとしよう。

宝箱の中は石版。よく覚えておこう

さらに奥へと進んで行くと、閉ざされた橋と何かをはめこむらしき穴のある部屋が2部屋ある。

そのうちの1部屋は、ピクシーからもらった陽の石をぴったりとはめこめことができた。もうひとつの穴にはめこむ石も、どこかにあるに違いない。急いで探してしまおう。

陽の石はピクシーが持っていた

塔の中は、しかけだらけだ

もうひとつの石を探して歩きまわるのだけど、どうも1階はいけるところがなくなってしまった。そういえば「自らの身を……」とかいうメッセージがあったけど、あれはどういうことなのかな。降りられるような階段はどこにもないから、閉ざされた橋の穴に飛び降りるか、あの2か所あった板を渡したような、へんな橋から飛び降りるしか方法はないということなのだろうか。とりあえず地下室へ行ってみるしかないな。

地下室は毒の沼とゾンビがいっぱいて、すぐにHPが減ってしまう。気をつけないと死んでしまうぞ。

歩きまわってみると地下室には階段がいくつかあって1階で行けなかったところへも行けるようになっている。そこでもうひとつ石の入った宝箱を見つけてしまったのだ。ラッキー!!

1階に戻ってもうひとつの石をはめこむと、何か音がして橋が降りてきたのだった。

へんな橋だ。乗ったら折れてしまいそう

地下におりないと、どこにもいけない

もうひとつの石を穴にはめこむ

なんだろう 何だろう わかんないや わかんないや

どこかで音がしたかと思ったら、なんと橋がおりていた。これで奥にすすめるぞ

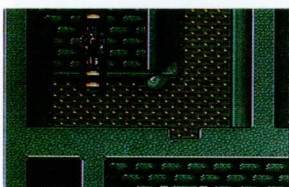
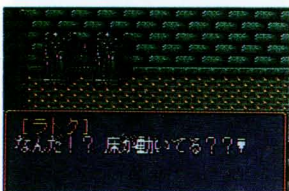
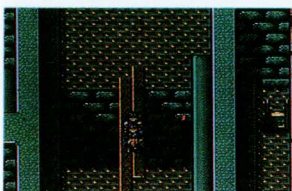
カギを手に入れろ!

橋が渡れるようになると、行ける場所がまた増えた。少し行ったところにあやしい像が2体ある。ピクシーのいう通りに像と像のあいだに行ってみたのだが、そのしかけにびっくり。

床が動いている。ベルトコンベアのようだ。思った方向にうまく進めない。ジャンプをうまく使って部屋の中までいくと、2階への登り階段があった。上に行くまえに奥のほうをちょっと探索。すると、宝箱に入ったカギを発見した。カギの名前は「第一の鍵」。安直な名前だな。

でも第一の鍵というくらいだから、まだカギがあるはずなんだけど、1階はまたしても行けるところがなくなってしまった。しょうがない、2階へ行くとするか……。

階段を上がるとトビラがあり、その前にスピリットが……。コイツを倒し、トビラを開けようとしたのだがトビラは開いてくれない。そんなとき、ピクシーがさっきのカギを使ってみたらという。開いた、開いた。ピクシーありがとう。

階段を降りて先を急ぐと、そこにはまた板を渡したような橋があった。その奥に地のガントレットがある。地下室に飛び降りたり、また階段を上がったりして、やっと「第二の鍵」を見つけた。また地下室に飛び降りてカギを使い、1階へともどると、いよいよ、最初のボスの部屋にたどりついた。以下次号。

このはしごで上の階に上がる

床が動く。うまく前にすすめない

この橋は飛び降りる方向に秘密がある

1階のボス、ゴブリンの部屋だ。こいつをまず倒さなくてはいけない

FAN ATTACK

最終シナリオまで、ドーンと攻略!!

ついに！ すべてのシナリオの攻略が終わるぞ！ 長かった冒険も、あと5本のシナリオを残すのみ。エンディングも、もうすぐだ!!

ソーサリアン SORCERIAN

☎052-824-2493（タケル事務局）

パッケージ版発売中
タケル版発売中

媒体	2DD×5 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円※
ターボRの高速モードに対応	

※8,800円はパッケージ版、6,800円はタケル版の価格

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

まだまだ広がるソーサリアンの世界

移植が決まってから、ずいぶん長いあいだ待たされたなって感じのなかで、やっと発売された『ソーサリアン』。

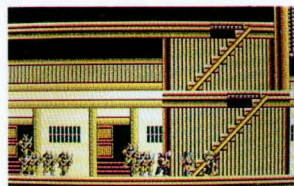
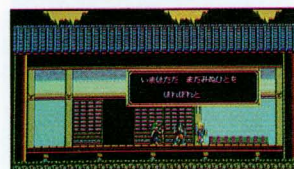
発売日に購入して、もう全部のシナリオを、クリアしちゃったよっ、なんてせっかちなひとも、たくさんいることだろう。まあ、それはそれでいいんだけど、せっかく長いあいだ待っていたんだから、その分じっくりと、すべてを知るつもりで楽しんでほしいな。

先月号で飛びだした、超特大スクープ『戦国ソーサリアン』の移植の話。こっちの方はなんにも進展がない。年末ごろ発売予定ってことでまだ先になりそう。気長に、のんびりと待っていてくださいな。

そのかわりといってはなんだけど、とってもうれしいニュースをひとつお知らせしておこう。その、うれしいニュースとは、シナリオコンテストの開催が計画されているのだ！ これは、ユーザーのみんなからシナリオやマップなんかを募集して、そのなかから優秀な作品を選んで、商品化してしまおう！ という企画なのだ。これによって、MSX版だけのオリジナルシナリオなんかも生まれてくるはず。逆に他のパソコンに移植されることになったりして、ますます『ソーサリアン』の世界が広がっていくってわけだ。

シナリオのアイデアはあっても、プログラムが組めないので形にできないなんてひとでも気軽に参加できてしまうのだ。

そこで、来月からコンテストの詳しい応募方法や注意事項などを紹介していくので、今から期待して待っていてほしい。

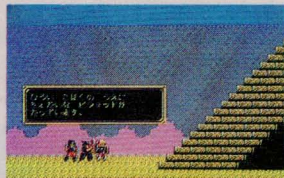
↑ひさしぶりの、MSX版『ソーサリアン』のタイトル画面。何度見てもいいもんだ！

↑これが、すでに移植の決まっている『戦国ソーサリアン』（画面はＰＣ-98版）

↑同じく『戦国ソーサリアン』より１場面。もう待ちきれない！（画面はPC-98版）

次に移植されるのはどのシナリオ!?

『戦国ソーサリアン』の移植は決まったし、シナリオコンテストの開催計画もあるしで、『ソーサリアン』ファンの胸の高鳴りが、いまにも聞こえてきそう。しかし、ちょっと待ってほしい。これだけで満足しちゃいけないぞ！　まだまだMSXで遊ぶことのできない『ソーサリアン』のシナリオって、たくさんあるのだ。

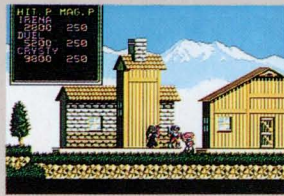
いままで他機種で発売されている追加シナリオは、『追加シナリオVOL.1』、『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』、『ギルガメッシュソーサリアン』、『セレクテッドソーサリアン』の1〜5までと、『メガドライブ版ソーサリアン』と『ソーサリアン』の基本シナリオまで含めれば、シナリオの総数は、全部で59本。そのうちMSX版で遊べるシナリオが、『ソーサリアン』の15本と、まだ発売は先だけど『戦国ソーサリアン』の5本の、あわせて20本だけ。ということは、あと39本ものシナリオがMSXに移植される可能性を持っている、というわけになるのだ。

実をいうと、今回めでたく移植されることになった『戦国ソーサリアン』の前に、他機種では『追加シナリオVOL.1』が、発売されているのだが、このシナリオはどうなったんだろうか？　まあ順番がかわったからって、発売されないって決まったわけじゃないけどね。

こうして考えてみると、次に移植されるシナリオが、いきなり『メガドライブ版ソーサリアン』であってもおかしくないはず。ユーザーとしては、より多くのシナリオを楽しみたいわけだから、すべてのシナリオが移植されることを願いたい。

ピラミッドソーサリアン

ピラミッドが舞台になっているシナリオで、ストーリーが『戦国ソーサリアン』の続きになっている。アクションやパズルの要素が強い。次はこれが移植されるかも。　(画面はPC-98版)

宇宙からの訪問者

MSX版の発売元でもある、ブラザー工業から発売された追加シナリオがこれ。ということは、このシナリオが移植される可能性は非常に高いはずじゃないですか？　(画面はPC-98版)

メガドライブ版

『ソーサリアン』初の、ゲーム機への移植。ただし、シナリオはすべてメガドライブ版だけのオリジナル。少々高めの難易度が、かえってやる気をそそるのだ！　(画面はメガドライブ版)

ユーティリティVol.1

これって追加シナリオじゃないんだけど、ぜひ、移植してほしい！　これがあるとキャラクタの名前をかえられたりクイズで遊べたりと、楽しくって、実用的なのだ！　(画面はPC-98版)

ドラゴンをやっつけろ!

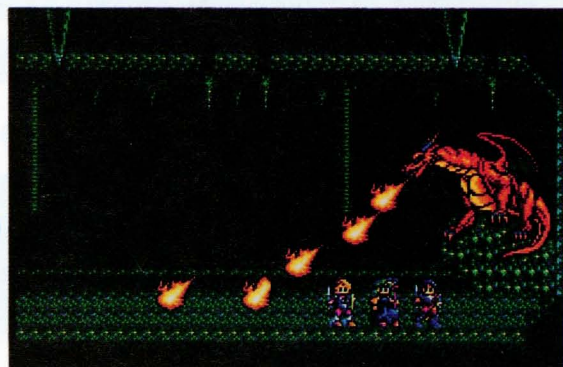
『ソーサリアン』のシナリオには、1から5までのレベルがあるってことを以前話したけど、レベル1からレベル5までのボスを倒したキャラクタ・データをつかってゲームをはじめると、メニュー画面のなかに「ドラゴンとたたかう」っていうコマンドが現れる。これを実行すると、16本目のシナリオとでもいうべき、いままで戦ってきたドラゴンとだけ続けて戦えるシナリオが始まるのだ！　ただし、パーティのなかに条件を満たしていないキャラクタが1人でもいるとコマンドは、あらわれないので注意するように！

このモードで戦うドラゴンたちは、姿はおなじでもかなり強くなっていて手強いぞ。みごとクリアすれば、エンディングが、待っているぞっ！

条件がそろっているとこんなふうに、「ドラゴンと戦う」コマンドの登場だ！

最初に戦うドラゴンは「消えた王様の杖」から、ヒドラのおでましだ！

「暗黒の魔道士」に登場したブルードラゴンは、サンダー攻撃が強力だ！

「ロマンシア」のボスキャラだったヴァイデスだ。こいつがいちばん強いかも？

キングドラゴン登場!

どのシナリオにも登場しなかった、キングドラゴンが、このモード最後の敵。こいつのブレス攻撃は手強いぞ。弱点は頭だ！

天の神々たち

Story

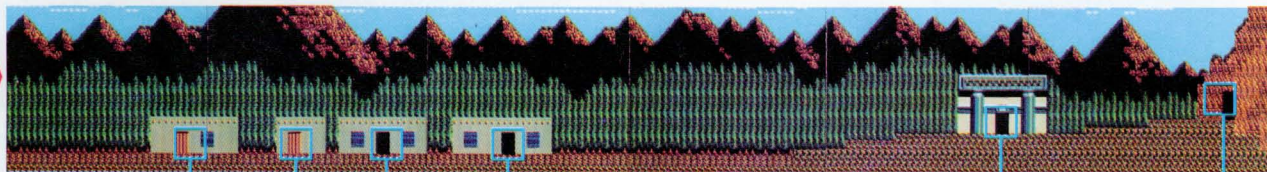
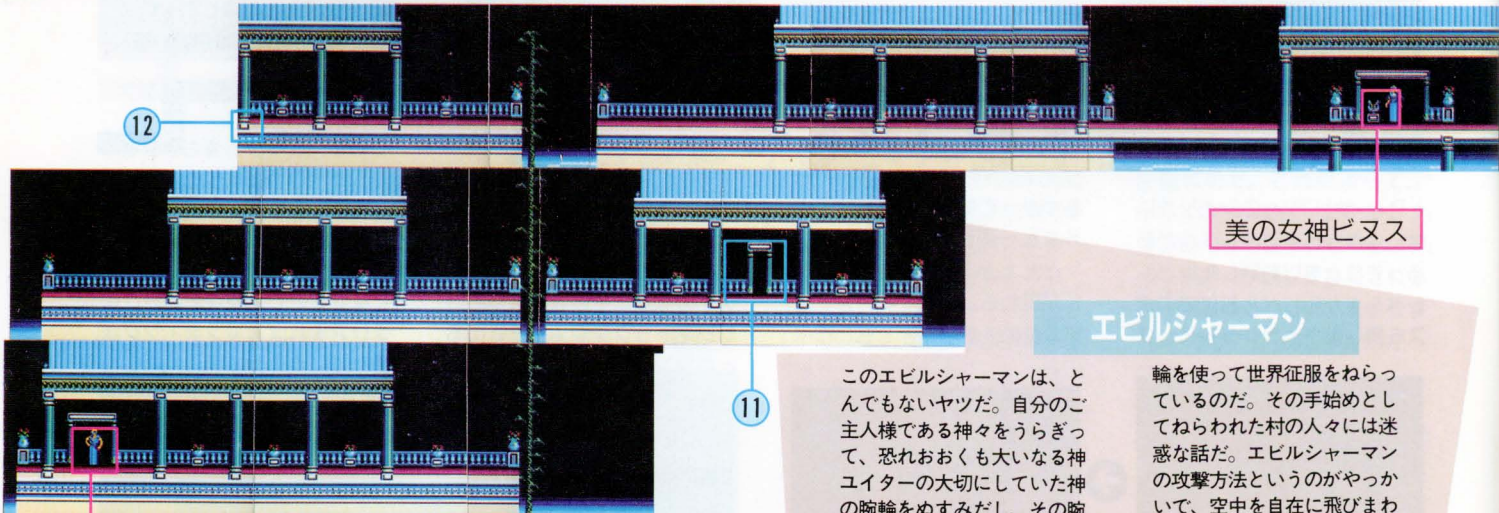
ペンタウァの山岳地帯の中でも、ひときわ天高くそびえる、神々の庭園と呼ばれる高山の頂きに、大いなる神ユイター、太陽の神フェリス、鍛冶の神ペトス、酒の神デュオン、門の神ノーネーム、美の女神ビヌスという、名高き神々たちが住んでいた。その神々の庭園のふもとにある小さな村で、多くの異変が起こっていた。雨が降らないのに川が氾濫したり、晴れた日に雷が落ちたり、作物の収穫期に作物が枯れてしまったりと、ただならぬ気配が感じられた。村に住むシャーマンがいうには、人々の心が汚れてしまったから神々がお怒りになったのだそうだ。しかし、村に住む人々がたくさんの供え物や深い祈りを捧げても、神々の怒りはおさまらなかった。人々は、ペンタウァの王都に逃げてきた。このままでは人々の生活が成り立たない。ソーサリアンたちよ、神々の話を聞くために神々の庭園に登るのだ！

ここペンタウァのはずれにある平和な小さな村で起こった、数々の異変のすべては、神のなかの神である大いなる神ユイターのひき起こしたことらしいというのだ。

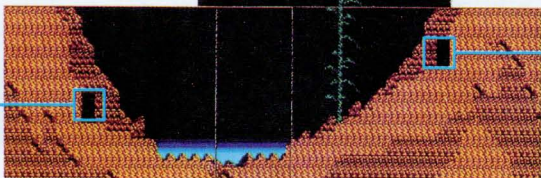
ソーサリアンたちは、大いなる神ユイターに、直接会って話をするために神々の庭園に向かったのだが、いきなりの難関／スタートしてずっと右へ右へと、野をこえ山をこえ、ズンズンズンと進んでいき、やっとのことでたどり着いたそこには、門の神ノーネームが立っている。この場所からは、遠くの山の山頂に神殿らしき建物を見ることができるのだが、あそこに大いなる神ユイターがいるのだろうか？　だが、門の神ノーネームが道をゆずってくれないのだ。ここを通ることができなければ、大いなる神ユイターに会って話をするなんてことは、夢のまた夢だ。

う〜ん、どうしようか？　門の神ノーネームは、ぶどう酒を持ってきたら通してくれるっていってるけど、ぶどう酒なんてあったっけ……!?

こんなときは、振りだしに戻ってもういちどやってみるのがいちばん／　ほら、警察なんかでも事件の捜査にいき詰まったりすると、事件のあった現場に戻って、最初から捜査をやり直したりするじゃない。

とにかく、もういちどスター

エビルシャーマン

このエビルシャーマンは、とんでもないヤツだ。自分のご主人様である神々をうらぎって、恐れおおくも大いなる神ユイターの大切にしていた神の腕輪をぬすみだし、その腕輪を使って世界征服をねらっているのだ。その手始めとしてねらわれた村の人々には迷惑な話だ。エビルシャーマンの攻撃方法というのがやっかいで、空中を自在に飛びまわり、魔力を体内にため、一気に放出するというものなのだ。動きはすばやいし攻撃は強力だわで、おおさわぎ。多少のダメージは覚悟で、ジャンプしながら切りつけるしかない／　ちなみに、変装の名人？でもあるのだ。

※マップ中①②などの数字は、おなじ数字どうしがつながっていることを表します。

ト地点に戻ってみると……。あった/ あった/ こんなところに酒屋さんがあったなんて、ぜんぜん気がつかなかったもんな。これで、やっとぶどう酒が手に入ったわけだ。とにもかくにも、行動するってことが大切だねっ/

ここで手に入れたぶどう酒を、ガンコな門の神ノーネームに持っていけば道をゆずってくれるってわけなのだ。

やっとのことで先に進むと、そこにいるのは、大いなる神ユイターじゃないですか/ こんなにすぐ会えるなんて思ってもみなかったから、もう感激/

でも、ちょっと様子が変。おそるおそる話しかけてみると、おまえたちなんかの来るところじゃない/ といわれて、険しい山岳地帯に飛ばされてしまった。何が気にさわったのだろうか? じっくりと考えたところで何もわからない。だからといって、すごすごとひきあげるわけにもいかないぞ。もういちど会って話を聞いてもらわなくちゃ/

トボトボと歩いていると、ポケットから何かがこぼれ落ちて、そのまま岩のすきまにころころと落ちていってしまった。なんだろ? と思って、のぞきこんでみると、そこには小さな赤い種がある。そういえば、どこかの空き家に入ったときに拾ったっけ。なんとか拾おうと手を伸ばしてみたけれど、どうも届きそうにない。まあ、拾ったものだし、なくてもいいかっ/

おかしいなぁ……。ちっとも話が進展しなーい/ こうなりゃヤケだっ// と思って、いまいちどスタート地点に戻ろうとひきかえすと、さっき赤い種を落としたところから小さな芽が出ている。これは? と思って、そのへんをうろうろしていたら、さっきまであんなに小さかった芽が、天に向かって、まるで大木のようにそそり立っているじゃないですか/ これって、ジャックと豆の木の話みたいだね。ってことは、これを登っていけば何かがあるはず。

やっぱり/ 思った通りだ。着いた先は、天空の神殿? みたいなところだった。そこは神々の住まいになっているらしく、とてもこうごうしい光であふれている/ とりあえずあいさつでも、と思って神々の話を聞いていくと、鍛冶の神ペトスは炎の種がほしいといい、酒の神デュオンは黄金の酒がほしいという。そのうえ、太陽の神フェリスは赤い果実がほしいといってくる。この神々のわがままを、すべて聞いてあげると、ある場所に吟遊詩人のアンナがあらわれるのだ。このアンナを、美の女神ビヌスのところに連れていくと、大いなる神ユイターの機嫌をとる方法を教えてくれるのだ/ あっちへ行ったり、こっちへ来たりとたいへんだけど、ここはガマンのしどころだ。

ここまで来て、やっとのことで先がみえてくる。どうやら大いなる神ユイターは、大切にしていた神の腕輪をぬすまれてしまい、そのことに腹を立てているらしいのだ。そして、村をおそった異変の数々は、すべてその者のしわざだということだ。だったら神の腕輪を取りかえしてあげればいいんだけど、これがまたたいへん。そいつの名前は、エビルシャーマン。以前どこかで聞いたことがあるような気がするんだけど……。

氷の洞窟

洞窟の壁のあちこちにアルファベットが刻まれている。これってなに？　その上行き止まり。牢屋で話を聞くと、地獄を癒せば道は開ける、とわけのわからないことをいってくる。

はっきりいってここの謎って、いままでのシナリオにくらべて格段にややこしい！

まず、地獄を癒すっていうのがあったよね、これは、壁のHELL（地獄）をHEAL（癒す）にすればいいんだけど、さあどうするか？　じつは壁の文字って刻まれているんじゃなくて、かかっているだけなの。だから、HELLからLを外してANGELからAを取ってきて掛けてあげれば、行き止まりだった道が通れるようになる。

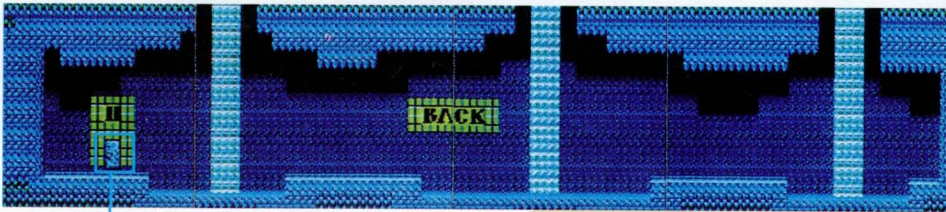
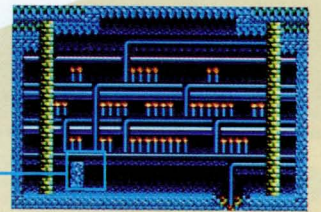
そこをクリアすると風の精霊が氷に閉じこめられている場所に出てくる。下のほうをみると、壁にBLAST（突風）とあるので、ここはさっきの要領でBLESS（祝福）にすればめでたく精霊をたすけだせる。

そして、このシナリオ最大の謎のループする洞窟だ！　ヒントは白骨死体のそばで手に入るんだけど、ド3シ2ラ1というさっぱりわからない暗号。実はこれ、音階のことなんだ。ド・シ・ラはアルファベットで、C・B・Aになる。もうわかったかな？　ループする洞窟の扉に書いてあるA・B・Cは音階のことで、白骨死体の暗号は、ドに3回、シに2回、ラに1回ってことなのだ。この通り扉に入れば秘密の部屋にいける。ここまできたら、あとは楽勝!!

Story

ペンタウァの王国には、原因不明の寒波が訪れていた。国のはずれにある山間から、身も凍るような冷たい空気が流れてきて人々は震えあがっていた。その原因のわからない寒波は、あるひとりの人物によって起こされていたのだったが、そのことを知っている者は誰もいなかった。その人物の名はソクラム。かつてはペンタウァに住んでいたのだが、人工生命をつくりだすという非人道的な実験をおこなったために、ペンタウァの王国を追放された錬金術師であった。禁じられた書物を読み、邪教に心をうばわれてしまったソクラムは、ペンタウァのはずれにある洞窟で風の精霊を幽閉し、邪神召喚のとき必要な冷気とエネルギーを採取していたのだ。ペンタウァの王国を、寒波がおそった原因というのはこれだったのだ。身も凍りつくほどの洞窟に潜入し、悪の化身と化したソクラムの実験を阻止しなければ、ペンタウァの王国に暖かな安息の日々がおとずれることはないだろう。ソーサリアンたちだけが頼りなのだ。どうか、王国の危機を救ってほしい。

エキム

ここのA・B・Cのトビラに、ある順序で、ある回数入ると⑬へ行ける

エキム

やっとのことで洞窟をぬけてくると、たつまきの上にちょこんと乗っている風の魔神エキムと出会うのだ。思わず、こんなところにいるなよな！　とでもいってやりたくなってしまう。この、風の魔神エキムは空中を飛びまわり、小さなたつまきをバンバン投げつけてくる。ずっと空中を飛んでいて、地上には下りてこないからこまったものだ。こっちの攻撃がとどかない。体力回復の魔法をつかいながらのジャンプ攻撃を続けるしか、こいつを倒す方法はなさそうだ。もしも、体力回復の魔法を持っていなかったら勝ち目はないかもしれないぞ！

メデューサの首

Story

ペンタウァの王国に属する、ある小さな村にメデューサが現れた。メデューサとは、鬼のような上半身と大蛇のような下半身を持つ、それは恐ろしい怪物である。髪は毒をまきちらす蛇で、地上のあらゆる生き物を石にしてしまう眼光を持っている。もしメデューサが群れをなして生息していたら、きっとこの地上にはメデューサ以外の生き物の姿をみることはできなかっただろう。さいわい、数体を残して絶滅していたのだ。こんな魔物におそわれた村人たちはたまらない。突然のできごとに対処できなかった村からの連絡は、ぷっつりととだえてしまった。現在考えられる最悪の事態が村をおそったのだった。王国の運命をも左右しかねないこのできごとに、ペンタウァの国王はあわてふためいた。国王はメデューサ討伐のために精鋭部隊を送りこんだのだが、2度と帰ることはなかった。そして、こんなときに頼りになるのは、あのソーサリアンたちしかいないと心のなかで強く思ったのだった。

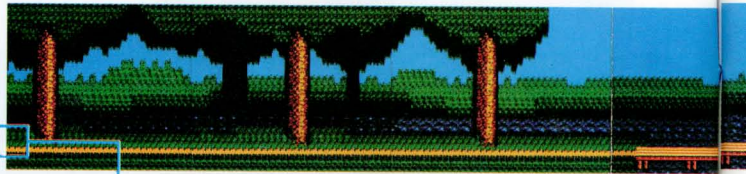
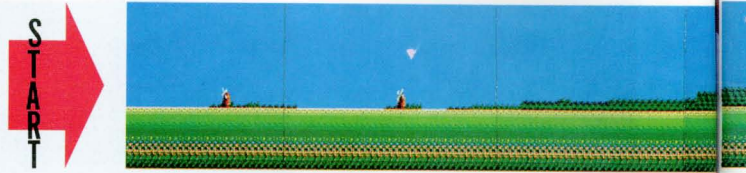
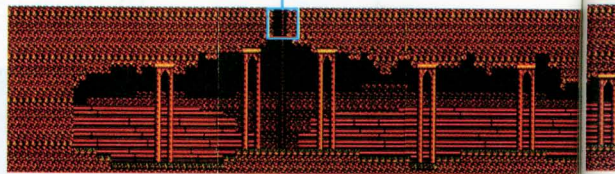
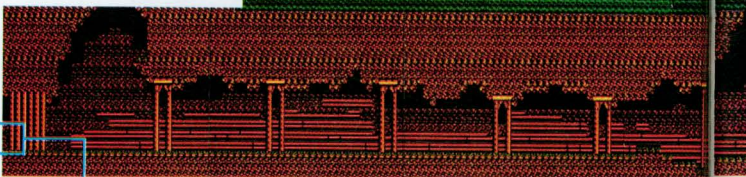
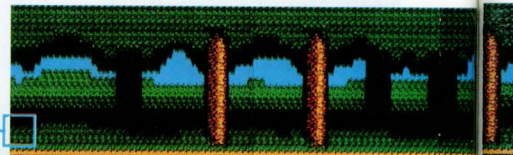
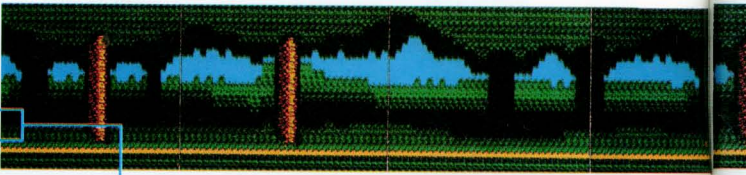
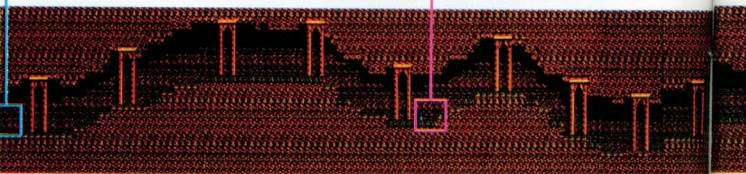
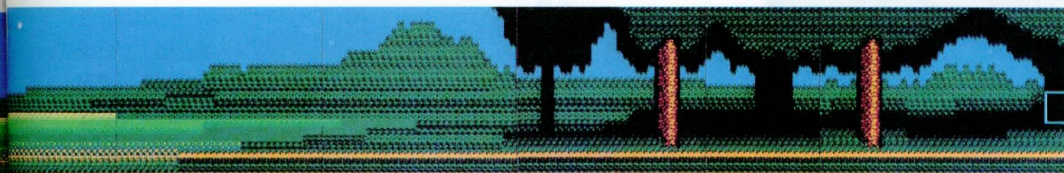
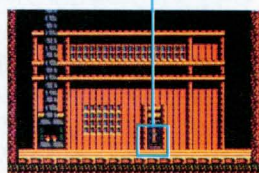
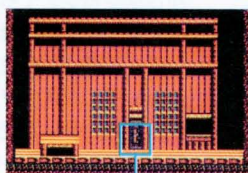
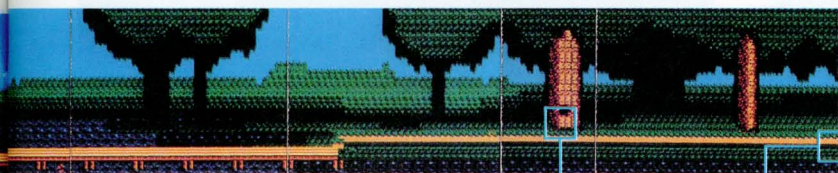
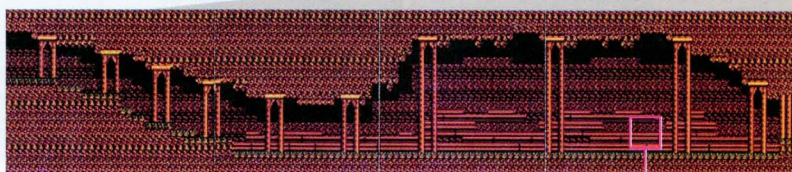
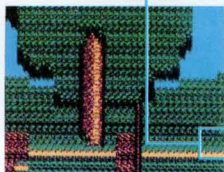
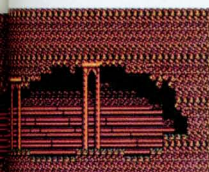
ペンタウァの王国はじまって以来の大事件。なんとすべての生き物を石に変えてしまう力を持った最悪の魔物であるメデューサがペンタウァの村を襲っているというのだ。このメデューサの魔の手から村の人たちを救わなければならないのだ／

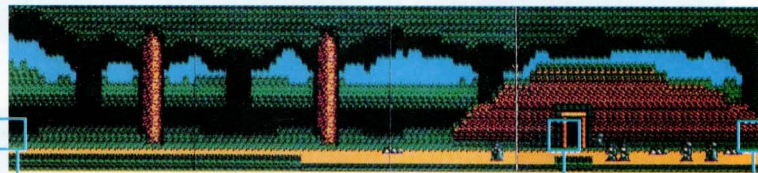
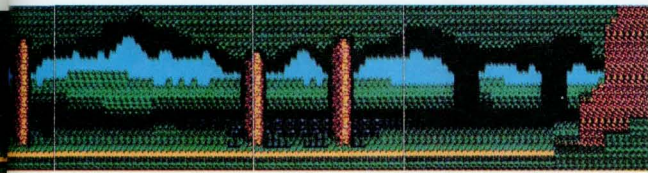
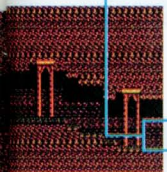
村のひとたちの悲痛なさけびを聞きつけ、さっそく冒険に出発したソーサリアンたち。村にいってみると家の中はもぬけのからで、だあれもいない。さっきまで誰かが生活していたってにおいは残っているんだけどな……。ちょっと気になるけどここにいてもしょうがない。どこかに隠れているのかな？　そうだといいんだけどね。とりあえず村を出て、村のずっと先の方に広がっている森に向かってみようと思う。きっと何かがあるはず／　長年の冒険生活で、そんな勘みたいなものがはたらくようなのだ。

大木の立ち並ぶ、ちょっと薄暗い森の中。ここでとんでもないものを発見／　なんとそこには、石にされてしまった村の人たちがごろごろ転がっていたのだ。ということは、この近くにメデューサがひそんでいるのかもしれないから、慎重に行動しなくっちゃ／　もしソーサリアンたちが石にされてしまったら、それこそ一大事。

慎重に、慎重に、それこそカメさんのような歩みで進んでいく一行は、気がつくと廃坑の中に入りこんでいた。なんの情報もないし、気味がわるいしでもうやんなっちゃう。こんなところでメデューサになんか絶対に会いたくない／　でも、こんなときに限って予感が的中するもんなんだよね。目の前には、さっそくメデューサのおでましだ／　ここはいっちょ、戦うしかないでしょ//

ちょっとへんだなあ？　いくらがんばって攻撃しても、メデューサは全然ダメージをうけていないみたいな感じ。このままじゃ、こっちの方がさきにやられてしまいそう。ちょっとくやしいけどひとまず退散するしかなさそうだな。

森にもどってみると、そこには1人の女の子が待っている。この冒険で初めて出会う人間がこの女の子。うれしさを押さえつつ話を聞いてみると、彼女はメデューサ・ハンターで、名前はカレンというのだそうだ。カレンがいうにはメデューサにダメージをあたえるには、ブルーリボンというアイテムを見つけて、それを森の泉に投げこむ必要があるという。それさえわかればこっちのもの。カレンもパーティに加わってくれたことだし、こわいものなしだ／　ちょっと寄り道して、石にされてしまったカレンの師匠のポケットから、メデューサの毒を中和する効果のあるという薬を手に入れて、さあ／　あらためてメデューサ退治に出発するぞ//

メデューサ

メデューサの体はかたいこうらで覆(おお)われていて、ちょっとやそっとのことじゃ、キズをつけることさえできない。こいつを倒すには、毒の中和剤とブルーリボンが絶対の必需品になる。この２つのアイテムを使用した上で、斬って斬って斬りまくる。アイテムさえあればあっというまに倒せちゃうのだ。メデューサを倒し、ペンタウァの町へもどろうとするところに、メデューサの首だけがおそってくるのには、ホラー映画もマッサオなのだ!!

またまたやってきた廃坑の中。求めるブルーリボンは、この先にあるという話だ。メデューサがちょっとこわいけど、さっきもらった中和剤があるから毒の攻撃にはへっちゃらなのだ。

メデューサをとびこえ、やっとのことでたどりついたそこには小さなビンがあった。中をみると、さらに小さなブルーリボンがみつかった。廃坑を引き返し、急いでそのブルーリボンを森の泉に持っていって投げ入れると、ソーサリアンたちの剣さばきが見違えるほど素早くなった。これがブルーリボンの効果ってやつなのか。これでメデューサを倒す準備はすべて整ったぞ！　さあ、こんどこそメデューサを倒してやる!!

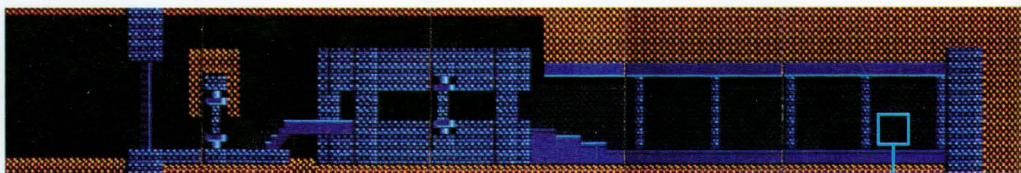
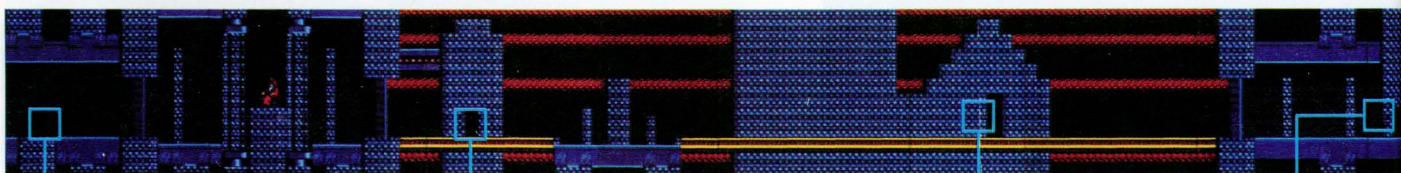
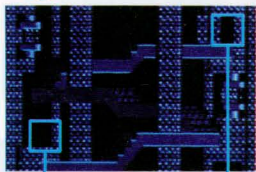
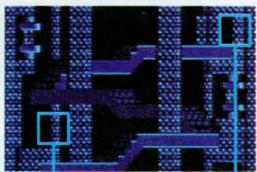
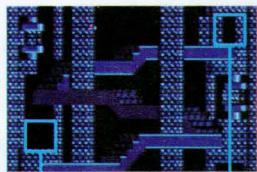
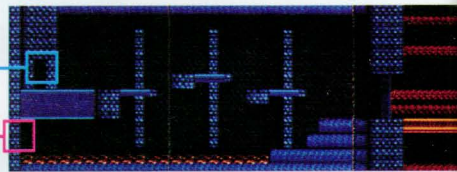
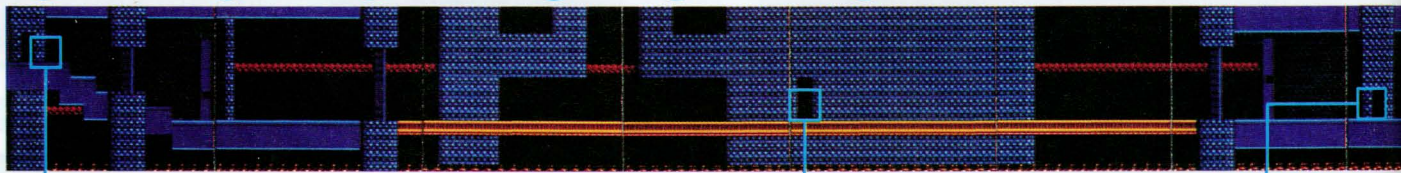
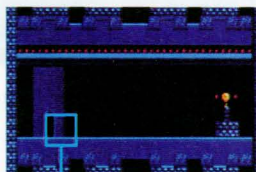
囚われた魔法使い

Story

ペンタウァ王国では、優れた能力を持つ魔法使いに王直属の地位を与えて生活の保証をしていた。そのかわりとして、国の平和を守るという重要な役目をはたしていたのだ。魔物たちが王国の中に入って来ないように結界を張ったり、病におかされた人々を魔法で助けてあげたりと、それは大変な任務だった。あるとき、王直属の魔法使いが行方不明になってしまった。噂では、行方不明になった魔法使いによって王国への侵攻を阻まれていた魔物たちが、どこかに幽閉しているということだ。こんな今、王国が魔物に襲われたとしたら、魔物による王国の支配が始まってしまうかもしれない。

魔法使いを助けだすべく、魔物が潜んでいるダンジョンへとやってきたソーサリアンたち。かなり深いダンジョンのようで、先の方は真っ暗ヤミだ。実際ここに魔法使いが幽閉されているのかどうかわからないのだが、魔物の巣窟と化したこのダンジョン。すごく怪しいのだ！

ダンジョンの奥へと進むと、さっそく魔物たちのおでましだ。ちょこちょこと空中を飛びまわり、急降下で一撃必殺！の攻撃をくわえてくる上に、倒しても倒しても、どこからかわきだすように次から次へとやって来る。はっきりいってこんな魔物なんかを相手にしているヒマなんてない。魔法使いをさがさなくちゃ！　ちなみに、このダンジョンって飛んで攻撃をしてくる魔物がすごく多い。なんたって、ボスのファイアーエレメントからして空中を飛びまわる魔物だから、しょうがないんでしょうかね。

うるさい魔物たちを振りはらい先を急ぐソーサリアンたちは、さっきからちょっとしたことが気になっていた。ダンジョンのあちこちに黄色の玉がある。なんだろうか？　そばに寄ってじっくりと見てみると、かすかに音を出しながら回転していることがわかったんだけど、さすが

のソーサリアンたちもこの奇妙な黄色い玉が何なのかまでは、まったく見当がつかない。きっとナゾを解くカギになるんだろうけど、ひとまず置いといてまた来ようっと／

ダンジョンの入り口からさらに奥までやって来ると、どこからか声が聞こえてきた。魔物の叫び声じゃないみたいだし、いったい誰の声だろ？　おそるおそる声の方に進んで行くと、そこには魔物に捕らえられている妖精がいた。なんとか助けてあげたいんだけど、どうもうまくいかない。悩むソーサリアンたち。このまま見過ごすわけにもいかないし……。そこで妖精がひとこと、炎の紋章が必要なの。そうかー、アイテムが必要なのか。でも、いったいどこにあるの？　炎の紋章のありかがわからずトボトボ歩いていると、遠くの方からキラキラと光り輝くものが目に入った。これか／こんな所に炎の紋章があったなんてちっとも気づかなくて、ちょっとくやしい感じかな。

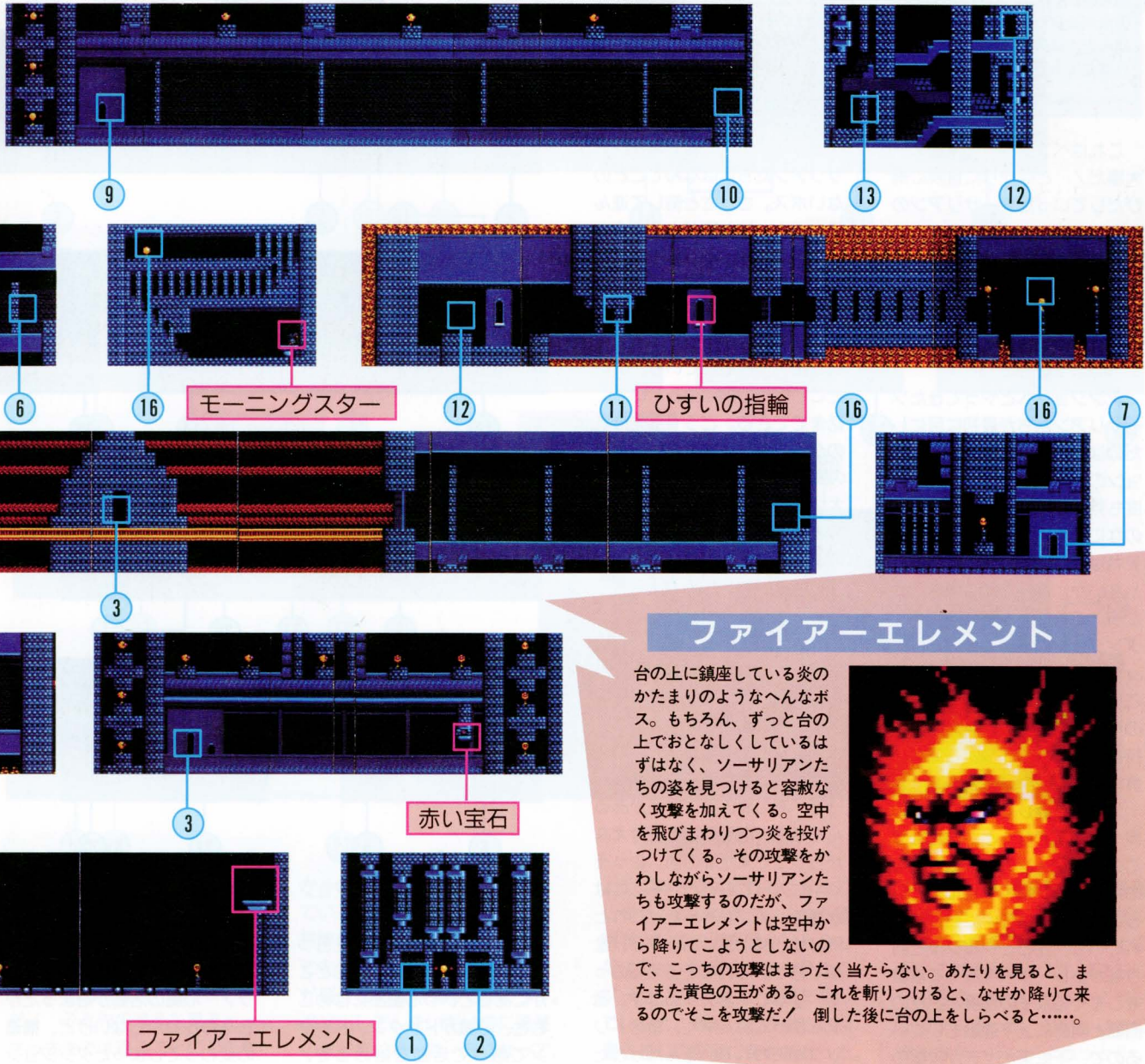
とにかくどうあれ炎の紋章を手に入れ妖精を助け出すと、妖精はお礼にと、ENERGY RODなるものをくれるのだ。何でも、これを持っていると魔物もマッサオの怪力の持ち主になるんだそうだ。

さっそく、今まで重くて開くことのできなかった扉を開いてみると、そこには例の黄色い玉がある。少々嫌気がさしていたのだが、調べてみると……？　ここは？　どこ？　どうやらさっきの部屋にあった黄色の玉だけに仕掛けがあったようだ。ある部屋に飛ばされたソーサリアンたちの目の前には、いかにも強力そうな武器が置いてある。なんと／　モーニングスターではないか……。話には聞いていたけど、見るのは初めて。これさえあればこわいものなしだ／大喜びのソーサリアンたち、このダンジョンのボス、ファイアーエレメントをさっさと倒し、ようやく幽閉されているという魔法使いの所にやってきた。声をかけると、とんでもないことをいってくれた上に、ペンタウァの町に戻されちゃう。今までの苦労は何だったんだっ／　いいかげんにしてくれよ……。

9　10　13　12

6　16　モーニングスター　12　11　ひすいの指輪　16　16　7

3

3　赤い宝石

ファイアーエレメント　1　2

ファイアーエレメント

台の上に鎮座している炎のかたまりのようなへんなボス。もちろん、ずっと台の上でおとなしくしているはずはなく、ソーサリアンたちの姿を見つけると容赦なく攻撃を加えてくる。空中を飛びまわりつつ炎を投げつけてくる。その攻撃をかわしながらソーサリアンたちも攻撃するのだが、ファイアーエレメントは空中から降りてこようとしないので、こっちの攻撃はまったく当たらない。あたりを見ると、またまた黄色の玉がある。これを斬りつけると、なぜか降りて来るのでそこを攻撃だ／　倒した後に台の上をしらべると……。

不老長寿の水

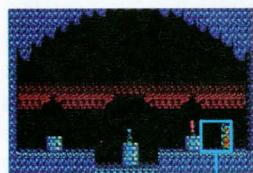
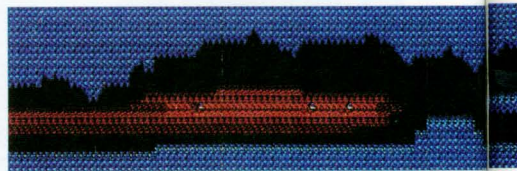
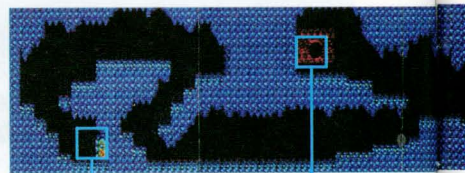
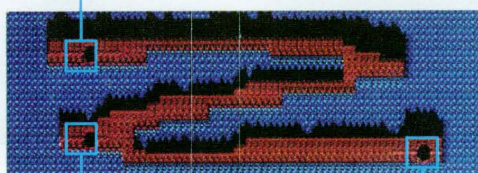
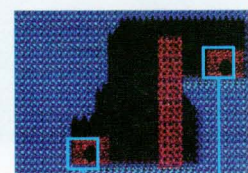
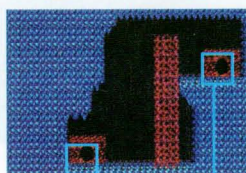
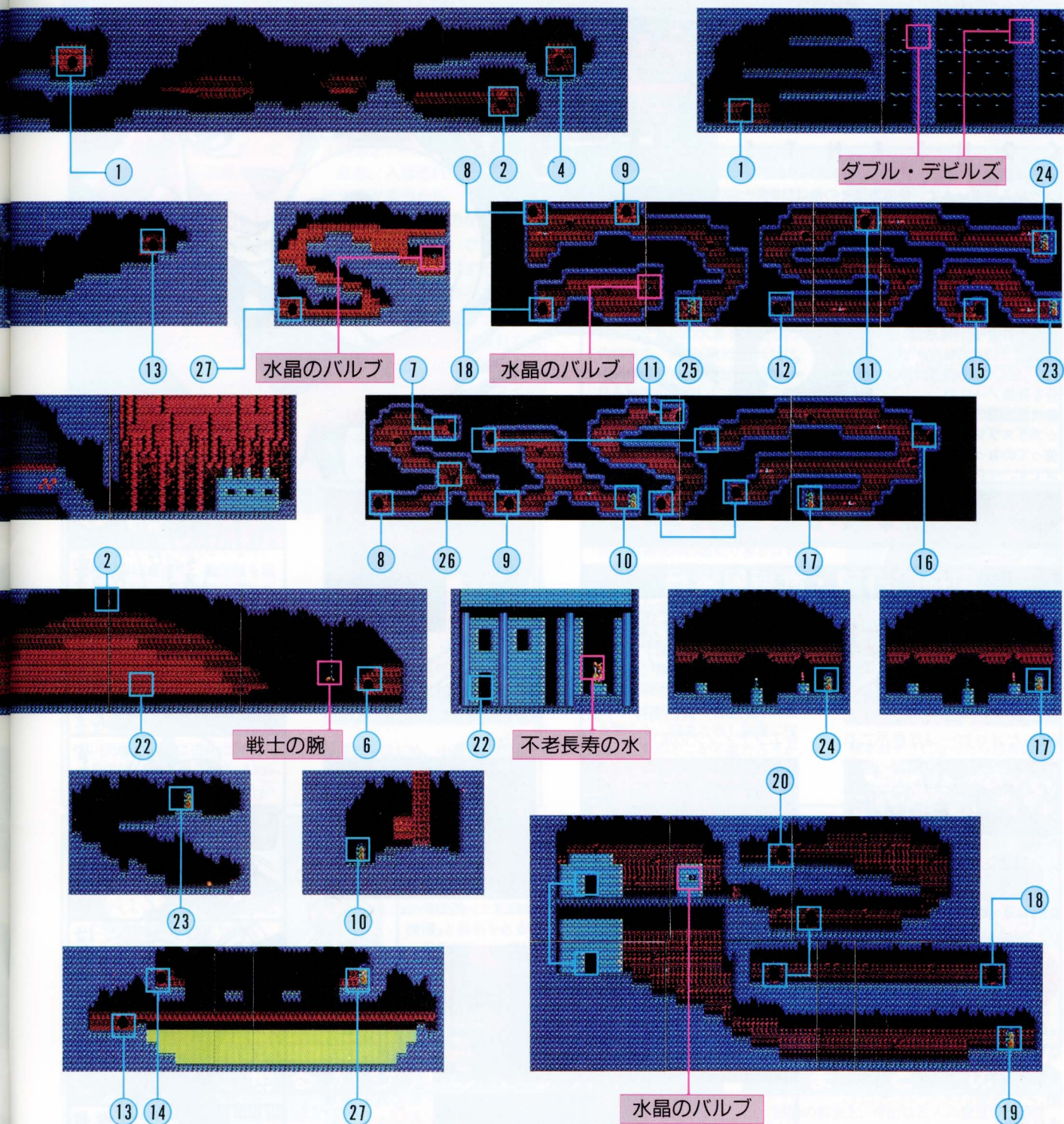
Story

かなり前からこのような徴候が現れ始めていたのだが、こんな事態になるとは誰も予想ができなかった。ペンタウァの土地がやせてきて、穀物や野菜などの育ちが悪くなってきたのだ。ペンタウァの王国を守る役目を担っている魔法使いの話によると、事件の真相はまったくわからないのだが、この事態を避けるには、伝説の不老長寿の水が必要だという。この聖水を飲んだ人は若返り、土地に散布すればとても豊かな土地になるという。しかし、この聖水の隠されているといわれるダンジョンに行って生きて帰ってこれた人は誰もいないという、魅了されるがとても危険なダンジョンだった。ある日、王様の命令により1人の戦士がダンジョンへと向かい、何日かののち不老長寿の水を発見したとの便りが届いた。しかし、戦士はその後何日たっても帰らなかった。事態を重く見た王様は、消息のとだえた戦士の行方をしらべ、不老長寿の水を持ち帰ってほしいとのおふれを出したのだが……。

これはペンタウァの王国の一大事だ！ とばかりに冒険に飛びだしていったソーサリアンの一行。実をいうと、このところ作物が育たないおかげでろくな食事をとっていなかったのだ。このまま放っておいたら、自分たちだってこまるというのがホンネのようなのだ。

ダンジョンへとやってきたソーサリアンたちが最初に目にしたのは、その気味の悪いダンジョンの壁だ。その壁は、どう何度も見直しても真っ赤な肉以外のなにものでもなかった。良く見れば壁に目まで付いているじゃないか。なんて気味が悪いんだろ。これは、不老長寿の水がダンジョンに生命を与えてしまったのだろうか？ しかし、ここで引き返すわけにはいかないのだ！ 無事に不老長寿の水を持ち帰って、おいしいごはんを食べたいじゃないですか!!

気を取り直してダンジョンの奥へと進んで行くと、いきなりこのダンジョンのボスの登場なのだ！ ダブル・デビルズというこの魔物は柱の中に封じこまれていて、柱ごとクルクルと回りながらレーザーを放って攻撃をしてくる双子の悪魔だ。柱の回転と同時に上下運動もしているので、下に来たときが攻撃のチャンス!! ここまで来たソーサリアンたちにはなんてことのないボス。さっさと倒して進んでいくと、妙な物がウネウネと動いている。上から吊り下げられているみたいなんだけど、いったい何だろうか？ 近くまで寄ってみてビックリ!! 人間の腕が吊り下げられている。驚いたことにその腕は生きていて、話までできる。どうやら先にこのダンジョンに来たという戦士の腕のようだ。話を聞くと何か大切な物を渡したいので、ある場所まで運んで行ってほしいという。ちょっと気味が悪いけど、こうなりゃヤケだ！ 何でもしてやるぞ!!

戦士の腕を運んで行くと、銀の音叉（おんさ）というアイテムが手に入る。これって、開かない扉を開けるようにするための大切なアイテムなんだってさ。そういえば開かない扉がいくつかあったけど、あの扉の奥には何があるんだろ？ なんてことを考えながらやって来た扉の前。さっそく中に入ってみると。そこには水晶のバルブがあった。これと同じ物があと2つあるから、全部で3つ。これをそろえるのって、すっごく苦労するはず。音叉を使って謎を解く、音のトリックが使われているんだけどたいへん。きっとこのダンジョン最大のナゾのはず!?

なんとか水晶のバルブを3つ手に入れて、ダンジョンのどこかにあるという心臓部にはめこむと、心臓がドックン、ドックンて感じで活動を始めるぞ！ ビックリするったらありゃしない。これじゃ、このダンジョンまるごと魔物みたいなもんじゃないか……。もう本当にイヤッ！ 心臓の活動が始まったからなのかわからないけど、構造の変わってしまったダンジョン

を逃げ出そうとするソーサリアンたち。もうちょっとなのに……。とは思うけど今は恐怖でいっぱいで、そんなことをいっていられる状態じゃあないのだ／ ふと先のほうを見ると、さっきまでは通ることのできなかった通路が通れるようになっているではないか／ つくづく冒険者という職業がイヤになってきますよ。冒険者としての血が騒ぐとでもいうんでしょうか。逃げ出してしまいたいのに通路の先が気になって、気になって、どうにも押さえきれなくなってしまう。こんなときはいつも冒険者としての道を選んじゃうんだよなぁ。結局、冒険を続けるソーサリアンたち。通路を進んでいくと、ちょっと今までとは違う感じの部屋に突きあたった。やったぞ／ 冒険者として最高の瞬間だ／ そこには、さがし求めた不老長寿の水があったのだ。これさえ手に入ればここにいる理由はない。さっそくペンタウァに帰って、おいしいものをおなか一杯たべようっと!!

今月のプレゼント

今月はゲームプレゼントはなし。テレカは箕田清秀、高橋輝治とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

CONTENTS

★第４回激ペナ大会ベスト８チームデータがディスクに入っています。使用方法その他は116ページ以降をご覧ください。

➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

神奈川県・渡部効一

ゲームのぞき穴

信長の野望・武将風雲録

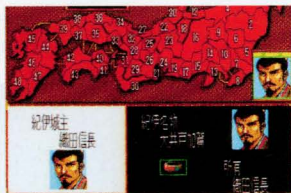
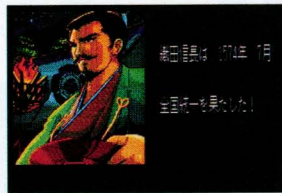
ROM版で全国統一をしたらできる技だぞ！

武将風雲録で全国統一をしたあとに、「何かキーを押してください」とメッセージが表示されますが、このときに〔K〕を押すと「統一に貢献した各国の城主と名物茶器」というイベントがはじまります。

(兵庫県／箕田清秀・?歳)

☆エンディングのまえにこんなイベントがあったとは……。それにしても〔K〕にはいろいろ秘密がありそうだ。ほかにもさがしてみよう。

➡全国を統一した。ここで〔K〕を押す

➡まずは第１国からはじまった

➡そして最後は統一した大名がいる国だ

➡そしてエンディングがはじまる

九州を統一するとはじまるイベントがあった

九州の大名を選んでゲームをはじめます。がんばって、九州を統一します。すると、「九州探題」という短いイベントがはじまります。

(広島県／高橋輝治・?歳)

☆島津、大友など強力な大名を選べばわりとかんたんに見られるイベントだ。四国を統一するとはじまる「四国探題」というイベントもあるらしいが、編集部で試した者は誰もいない。

⬅九州といえばやはり薩摩の島津が強力で統一に有利だろう。編集部で試したときには、最後に第45国・龍造寺を倒して九州を統一するとイベントがはじまった

⬅ついにやったぞ。龍造寺は手強かったがなんとか倒すことができた。さあ、九州探題のイベントははじまるぞ、わくわく

➡いよいよイベントのはじまりだ。九州統一までの苦難の道のりを思い出してしまったぞ

⬅肝付兼盛よ、よくぞいった。おまえのような家臣がいてくれれば日本統一も夢ではない

歴史の散歩道
三国志Ⅱ・武将風雲録

オレにもいわせろ！

読者のゲームに対する不満を一挙公開。さあ、日頃のうっぷんを晴らせ！

読者の言い分をど～んと発表

8月号掲載の「オレにもいわせろ」にたくさんの応募ありがとう。熱の入ったハガキが多くて、読んでいてとてもおもしろかったよん(なかには、例にあげた武将について反論を送ってきてくれた人もいて、こちらも勉強になった)。やっぱりみんななんらかの不満があるんだね。

例をあげると、能力の不満では、張飛の知力についてや王平、新納忠元、清水宗治などが多かった。登場させてほしい武将では、蔣欽や陸抗・木曽義昌や吉川経家といったところ。

まあ、人はそれぞれ考え方や価値観が違うから、すべての人が不満を持つことのないゲームなんてありえない。でも、なるべく多くの人が満足するような、完璧なものに近づけることはできるし、その努力を怠ってはいけない。今回みんなが意見を送ってくれたことは、究極の歴史SLGに近づく一歩といえるのではないか。ささやかだけれど、確かな力となることを信じて、みんなの意見を紹介する。

北条一族論　神奈川県・葭田健志　(武将風雲録)

北条氏の親族衆の能力値は全体的に低すぎる。氏政(政66・戦46)は父氏康ほどではないものの、上杉・武田と対しつつ北条家の勢力を拡大させたところは、決して凡将ではない。氏照(政56・戦65)は知勇兼備の名将で、滝山城で武田の大軍を撃退したのは有名。氏邦(政55・戦57)は織田の関東方面軍団長・滝川一益を神流川の戦いにおいて、破った猛将。氏規(政56・戦51)は秀吉の小田原攻めの際、韮山城で最後まで粘り、秀吉を感心させた勇将。よって、全員政治・戦闘とも10ぐらいずつアップさせるべきだ。

ちょっとおかしいぞ　東京都・保住英樹　(武将風雲録)

9国上野・上杉憲政は1552年に北条氏に抗し切れなくなり、居城平井城を捨て、謙信殿を頼ったのだが、1555年現在国持ちでよいのだろうか。また、19国三河・松平元康の初陣は1558年であり、それまでは駿府で人質生活を送っていたはずだが……。三河の岡崎は今川の将が入っていて、鳥居元忠の父元吉が岡崎衆をまとめていた。38国石見・吉川元春が最初に石見に討ち入ったのは1556年のことで、1555年では尼子氏の援助を受けた小笠原氏をはじめ、小豪族の割拠状態だった。大名領にするなら尼子領ではないだろうか。

魏延は悪くない　大阪府・五島良平　(三国志Ⅱ)

能力値については問題はないが、呂布並みの裏切り易さはおかしい。元は劉表の臣で劉備の大ファン。曹操に追われた劉備が襄陽に逃げこむのを妨害する蔡瑁(裏で曹操と通じていた)に反抗して国にいられなくなる。その後、身を寄せていた韓玄が悪逆な政治をし、忠臣黄忠をも殺そうとするのを見かねて反乱を起こし、韓玄を殺し劉備に投降。これのどこが不忠だろうか。孔明と性格が合わなかったからといって悪者扱いは許せない。殺されそうになったら怒るのは当然。最後の反乱はその怒りが爆発したんだと思う。

曹豹について　福岡県・北原和幸　(三国志Ⅱ)

武力93の夏侯惇と一騎討ちでやりあったのに武力19なのはおかしい。また、不仲になった張飛を計略で城から追い出し、呂布を迎え入れての知力13は低い。この低すぎる評価は、劉備を裏切った男という悪いイメージからだろうが、もともと陶謙の旧臣の曹豹がよそものの張飛にバカにされたら、怒るのが当然だ。

登場武将考　香川県・十河忠明　(武将風雲録)

津田信澄……織田信行の子。織田一門衆ナンバー5で活躍。

原虎胤……武田の家臣。「鬼美濃」と異名をとる猛将。

相馬義胤……磐城の豪族。伊達氏と激戦をくり拡げ、しばしば勝利した。

明石全登……宇喜多氏客将。関が原の戦いでは福島正則と激戦を展開。大阪の陣にも参加。

北条氏繁……綱成の子。武勇に優れる。

献帝を出して　長野県・片桐正崇　(三国志Ⅱ)

武将ではなく、システムに提案がある。ゲーム中で君主が献帝を擁していれば、勅命のコマンドで他君主に討伐命令を出せる。勅命を受けた君主はかならず従わなくてはならない。また、献帝を擁していれば簒奪のコマンドで、擁してなくても玉璽があれば、僭称のコマンドで皇帝になれる。このルールがあればおもしろいと思う。

新星現る〃今月のイラスト

静岡県・魏王の魂クン

鳥取県・河口和正クン

東京都・稲泉知クン

超常連・稲泉知クンら、ごくわずかの人間で独占されていたこのコーナーに期待の新星が現れた！　その名も魏王の魂クン。しかも稲泉知クンに対していきなりの宣戦布告だ。これは今後の2人の対決が楽しみだぞ。

もちろん、みんなもどんどん送ってきてほしい。

まとめ

誌面の都合上、今回は6人の意見しか紹介できなかったけど、ほかにも様々な意見が送られてきているので、来月以降、少しずつ発表していきたいと思う。今このページを読んでいるキミも、歴史SLGに対してなにか一言あれば、どしどし意見を送ってきてほしい。

さて、次回は「薩摩の国の島津くん・日本縦断戦記」の結果発表だ。どんな好記録が生まれるか、今からワクワク。乞うご期待！

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ　「オレにもいわせろ！」で書ききれなかった読み方をスペースが許す限り、出てきた順に書いていくぞ。上杉憲政(うえすぎ・のりまさ)、松平元康(まつだいら・もとやす)、鳥居元忠(とりい・もとただ)、吉川元春(きっかわ・もとはる)、尼子(あまこ)、氏政(うじまさ)、氏照(うじてる)、氏邦(うじくに)、滝川一益(たきがわ・かずます)、氏規(うじのり)、蔡瑁(さいぼう)、韓玄(かんげん)、黄忠(こうちゅう)、夏侯惇(かこうとん)、陶謙(とうけん)、津田信澄(つだ・のぶすみ)、織田信行(おだ・のぶゆき)、原虎胤(はら・とらたね)、相馬義胤(そうま・よしたね)、明石全登(あかし・ぜんとう)、北条氏繁(ほうじょう・うじしげ)、綱成(つなしげ)。

つぎは早くもソーサリアンのウル技登場→

ゲームのぞき穴 ソーサリアン
他機種にあったウル技特集

他機種版『ソーサリアン』にあった代表的なウル技の数々を紹介しよう。

すでに他機種で有名になってしまったけれどMSX版ではじめて『ソーサリアン』をやる人には耳よりのウル技を紹介。

もしかしたら、MSX版でも他機種のウル技が使えるかもしれないから、一度は試してみたらどうかな。もちろんこのほかにもいろいろウル技が隠されているみたいだけど……。

このページの見方
- 全……………両機種共通のウル技
- 98……………PC-9801版専用のウル技
- 88……………PC-8801版専用のウル技

全 この技で好きな曲だけ聞きほうだい

まだMSXに移植の予定がないけど『ピラミッドソーサリアン』から、サウンド・テストモードのウル技を紹介しよう。

やり方はかんたん。ゲームをはじめてメニュー画面になったら、パスワードを大文字で入力して、スペースキーを押すだけだ。パスワードには、「FANNFA-RE」、「GASSYU1」、「GADORUGANN」、「SANNDA-SUTOU」、「ENNDHINNGU」などがある。ひょっとしたらこのパスワードが使えたりして？

全 天下無敵の不老不死のキャラクタだ

『ソーサリアン』をやっていて、いちばん困るのがキャラクタに寿命があるっていうことだろう。寿命があることで、ものすごくレベルの高いキャラクタを作りたいと思っても、それができないのは困りもの。

そんな悩みもこの技で解決。なんと、歳をとっても死ぬことのない、不老不死のキャラクタを作ることができるのだ！

まず、不老不死にしたいキャラクタを選び、「時間を進める」のコマンドを使ってキャラクタがOLDになるまで時間を進める。そうしておいたキャラクタで冒険に出発してわざと殺す。そしてまた、「時間を進める」のコマンドで20年から25年くらい時間を進める。ここで念のため1度セーブしておくといい。つぎに、別なキャラクタでペンタウァの町にある「魔法使いの家」に行き、「死人を生き返らせてほしい」というコマンドを実行する。死者が復活する確率は非常に低いが、もし成功すれば復活の副作用で寿命が250歳になる。(失敗したらさっきセーブした所からやりなおし)このキャラクタを、殺す所からもう1度同じことを繰り返して成功すれば、そのキャラクタはめでたく不老不死ってわけだ！

↑冒険に出発したらわざと死ね！ これが不老不死への第1歩になるのだ!?

↑復活できる確率が10%しかないけど、復活できるまで何度でも挑戦するべし！

↑なん度もがんばって、ついに！ 不老不死のキャラクタの誕生に成功したぞ!!

↑不老不死になれたけど、老人になってしまった。こんな場合は若返りの魔法を使うのだ！

98 リセットしなくても再開できるのだ

PC-98版だけに冒険中にセーブができる、便利な機能があるんだけど、これってセーブをするとその場から再開することができなくて、いちいちリセットしなくちゃいけない。せっかくの機能なのに、便利なのか不便なのかこれじゃわからない。

そんなときはこのコマンド。セーブをすると「セーブが終了しました。リセットしてください」と表示されるんだけど、それを無視して「GOEMON」と入力すると、その場からプレイが再開できるのだ。コンティニューってやつに近い。

↑ここから再開できるのってすごく便利。ぜひ、使ってみて実感してみてください

88 スピード・アップで気分は最高なのだ?

PC-88版のソーサリアンで遊んでいて、いちばん気になるのが処理速度の遅さ。1度でもPC-98版で遊んだりすると、もう耐えられない……。ちょっと大げさだけど、それほど処理速度の遅さというのは気になるものなのだ。

そんなPC-88版にも、ほんの少しだけスピード・アップするウル技があったのだ！

やり方はすごくかんたんだ。パーティのなかの誰かがペンタウァの町に行って、〔S〕を押すだけでいい。すると、冒険中の移動スピードも約2倍くらいになるし、ペンタウァの町のお店の人のグラフィックも、アッという間に表示されるようになる。PC-98版と同じとまではいかないけど、かなり快適。ひょっとしたらMSXでもこの気分が味わえるかも……。

新コーナータイトル未定

弱小大名で全国統一 毎月かならず貰っています。このたびぼくは、な、なんとシナリオ一・姉小路・実力モードでプレイしてみごとに全国統一しました。この苦労にめんじてテレカチョーダイッ!!(東京都／mr・k・13歳)☆統一寸前のディスクくらいつけてくれれば、栄誉をたたえてあげられるのに……言葉だけじゃ信じられないもんね。でも、この弱小大名で全国統一するという試みはおもしろい！ 弱小大名でプレイしたときの苦労話や開発した戦略なんかを募集しよう。あて先は十字軍の「弱小大名秘話」係まで。あ、そうそう今の話は『信長の野望・武将風雲録』でのことだからね。念のため。

全 待たされないで魔法がかけられるの

ソーサリアンでは、魔法はアイテムに魔力が宿っていて、魔力の宿っているものを身につけているときにだけ魔法が使えるシステムになっている。

ときどき、冒険中に見つけたアイテムに最初から魔力が宿っている場合もあるし、ペンタウァの町で買えるアイテムのように、最初は魔力の宿っていない場合もある。魔力の宿っている場合は、そのまま身につければ魔法が使えるけど、町で買ったときはもちろん、冒険中に見つけた場合でも魔力の宿っていない場合は、魔法使いの家で魔力の元になる「星」をかけてもらわなければならない。でも、星には7つもの種類があり、魔法はその星のいくつかのかけあわせによって使用可能になるのだ。そのうえ星をかけるには、星1つにつき3年前後の時間が必要。いくつもの星をかけないといけない魔法のときなんて、待っている間に死んでしまうかもしれないのだ。

こんなときのいい方法は、星をかけてもらう手続きをしたら、すぐその場であずけたものを返してもらう。実はこれできちんと星がかかっているのだ！　その方法で作りたい魔法に必要なだけ星をかけてもらい、長老の家で魔法を使えるように魔力を引きだしてもらえば、アッというまに魔法のでき上がり！

↑やってみますっていわれても3年もかかるんじゃ、歳をとっちゃうじゃない

↑いいからいいから、早くあずけたアイテムを返してちょーだい！

98 ヒットポイントが65535になるのだ

まず、4人のパーティを編成して好きなシナリオへと冒険に出発する。そこですぐにデータをセーブして24ページのコンティニュー・コマンドを使って冒険を再開する。そして、すぐにペンタウァの町に戻りパーティを解散して、またすぐにパーティを編成する。このとき、さっきのパーティの先頭から3人でパーティを組み直すことが重要だ。それでまた好きなシナリオへと冒険にでかけると、どういうわけかパーティが4人になっているのだ。そして、ペンタウァに戻ると謎の4人目のキャラクタのヒットポイントが65535になっているぞ！

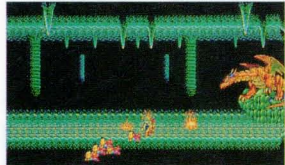
↑とりあえず、どんな組み合わせでもいいから4人のパーティを組んで出発だ！

↑いったん町に戻り、先頭から3人だけでパーティを組みなおして冒険に出発だ！

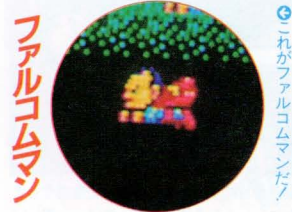
↑増えたキャラクタをみてみると……なんと、ヒットポイント65535!!

98 鳥だ！　飛行機だ ファルコムマンだ

『ソーサリアン』には、隠れキャラが登場することがあるのだ。その名はファルコムマン！　この隠れキャラを登場させる方法をいくつか紹介しよう。

まずは「不老長寿の水」のシナリオで戦士の腕というアイテムを手に入れたら、そのまま左のほうに歩いていく。すると、ファルコムマンがてくてくと歩いてやってくる。

つぎは「ドラゴンと戦う」のモードでの方法（このモードは、15本のシナリオすべてクリアした人だけが遊べるモード）。

まず、最初のボスのヒドラが現れたら、倒してしまうまえにプログラム・ディスクとユーザー・ディスクを入れかえる。そして、そのまま最後のキングドラゴンまでいくと、キングドラゴンの吐いてくる炎がファルコムマンに変わってしまうのだ！

↑キングドラゴンの口から吐き出されているちっちゃいのが、ファルコムマンだ

ファルコムマン
←これがファルコムマンだ！

全 思いどおりの目をだせるって本当？

『ソーサリアン・ユーティリィVol.1』のなかに入っているミニ・ゲーム。自分の育てたキャラクタを使用して遊ぶ、すごろくゲームなのだ。止まったマスによって経験値がもらえたり、お金がもらえたりする実用的で、しかも楽しいスグレもの。

しかし、ルーレットの目は思ったようにはなかなか出てくれないものだ。マスによっては敵との戦闘に突入することだってある。こんなとき、好きな目を出せたらどんなにいいことか。

といってもMSXで発売される予定はまだないのだけど、発売される日を祈って、おまけとして好きな目を出す方法を教えちゃおう。やり方はとってもかんたん。出したい目と同じ数のテンキーを押すだけ。

↑これが「ソーサリアン・ユーティリィVol.1」のメニュー画面なのだ

↑好きな目を出すことができれば、すごろくなんて楽勝に決まってる!?

新コーナー　タイトル未定

まだまだあったソーサリアンのウル技　他機種にはまだ、こんなウル技もあったのだ。やり方までは書かないので、MSX版にもあるかどうかさがしてみてほしい。やり方がわかったら、十字軍「ソーサリアン」係までご一報を。●最強キャラ技⇩EXITの魔法さえあれば、ディスクを入れかえて、最強のキャラクタが作れてしまう。●アイテム無限増殖技⇩『ソーサリアン・ユーティリティVol.1』での技。城と道具屋を往復しているうちにアイテムが増えてしまうらしい。●ボスがおぼれちゃう技⇩「呪われたオアシス」であることをするとボスキャラがおぼれちゃうらしい。

つぎはアリスソフトの桃色図鑑→

も by.小滝一幸

今月は「し」でした。●シナリオが 十五個もある ソーサリアン 五つでいいから もっと安くして（兵庫県／んげ・?歳）●死んでもた 司馬懿のせいで 死んでもた これさえ倒せば 勝っていたのに！（三重県／天下のつっぱり君・16歳）●新作の 予定表の常連だ ワンダーボーイII モンスターランド（京都府／岡本治・16歳）●真珠湾 史実通りの 作戦で 歴史書片手に 提決ユーザー（埼玉県／JSすぅぃえんど・?歳）☆提決とは『提督の決断』のことだそうだ。12月号は「も」ではじまる和歌を詠んでほしい。イラスト・kon

おっぱいあてクイズ付き アリスソフト桃色図鑑

美少女ソフトファンの熱い要望に答えて、アリスソフトのゲームを特集しちゃう。

美少女ソフトハウス「アリスソフト」のMSXでの出世作は『イントリューダー』、89年8月15日の発売であった。以来、着実にゲームを発売し、この3年間に8本のゲームをMSX版で発売している（8月現在）。また、他機種ではすでに発売されている『闘神都市』も近々発売の予定だし、PC−98版では最新作『ランスIII』の開発も急ピッチで進んでいる。

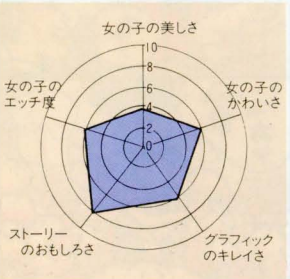
精力的に美少女ソフトを発売しているアリスソフトの代表作から4つのゲームを女の子のグラフィックと共に紹介する。同時に各ゲームの編集部での評価をレーダーチャートにまとめてみたので、これからアリスソフトのゲームを買おうと思っている人は参考にするといいだろう。そして、「おっぱいあてクイズ」というよだれものの企画も用意したので参加してほしい。

A あぶないてんぐ伝説

2DD×3 ♪ MSX2/2+5,800円・発売中 ※このゲームは生産終了しているので、店頭ぶんしかないそうだ。

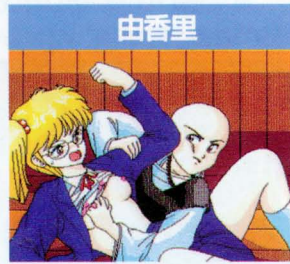
修学旅行中に持ち上がるさまざまな騒動をおもしろく、ちょっとエッチに楽しめるAVG。

主人公はつぎつぎと襲われる女の子たちを助けようと奔走するのだが、いかんせん自分も女なので、ついつい危ない関係になってしまう……。過激なグラフィックは少ないものの、ストーリーがおもしろいので、遊んでいてあきさせない。

和美

⬆この女の子が主人公。ボーイッシュな性格だけに同性からも人気がある

早苗

⬆おとなしそうな顔をして、やることはけっこうダイタンな女の子。左の責めてる子

由香里

⬆めがねをとったら相当かわいいと評判の女の子なのだ

綾子

⬆シナリオ2部のクライマックスで、襲われる女の子

祥子

⬆物置でリンチされてる女の子。助けてあげなくちゃ！

みなこ先生

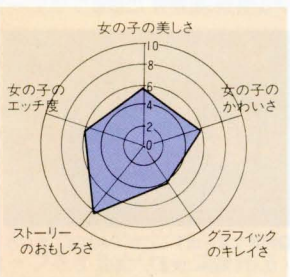
⬆引率をしている先生。体型が生徒たちと変わらないという話もあるが……

B ランスII

2DD×5 ♪ MSX2/2+6,800円・発売中

プレイヤーは女好きの勇者ランスとなって、お供の女の子シィルと冒険の旅をするRPG。めざす敵は強大な力を持つ、4人の魔女たち。彼女たちとエッチして正しい道へ更生させなければならない。

このゲームは6つあるシナリオごとに登場人物が入れ替わって物語が進んでいくので、たいくつしないで遊べる。

シィル・プライン

⬆いいかげんな勇者ランスのお供。ランスにつくすさまがかわいいと評判

マリア・カスタード

⬆ランスが最初に倒す魔女。その後は仲間となって行動を共にする

ミリ・ヨークス

⬆中盤でランスの仲間になる活発な女の子。妹をさがしている

ミル・ヨークス

⬆名前からわかるように、ミリとは姉妹。それにしても、2人ともやっちゃうなんて

エレノア・ラン

⬆3番目にやっちゃう魔女。更生させるとおとなしくなるそうだが、今は……激しい

魔想志津香

⬆魔女たちのリーダー的存在。魔力もいちばん強く、抵抗も激しい

C D.P.S.SG

2DD×4 ♪ MSX2/2+6,800円・発売中

インタレースモードでPC−98並みのキレイなグラフィックを実現した点が大きく評価できる。ちょっと見にくいけれど、美少女の肢体を堪能するには十分、と美少女ソフト事情通のときちゃるもいっている。

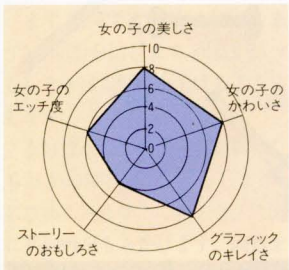
ゲームの内容自体は、コマンドを選択していく方式のかんたんなAVG。ストーリーを楽しむというよりも、グラフィックを楽しむという点に重点が置かれているので(あたりまえか)、わりとかんたんにクリアできる。3本のシナリオが入っているのがお買い得。

加藤舞子

↑シナリオ「家庭教師はステキなお仕事」でエッチを教わっちゃう

蘭丸

↑シナリオ「信長の淫謀」で銃の上で……

ロゼ

↑シナリオ「Fahnen Fliegen」でこんなことされる女の子

D D.P.S.SG set2 (data2は通販のみ)

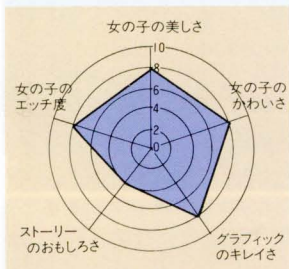
2DD×4(×3) ♪ MSX2/2+6,800円(4,500円)・発売中

前作『D. P. S. SG』と同じシステムを使って、新しいシナリオが3本入っている。前作を持っている人は『D. P. S. SGdata 2』というデータ集を買えばすむ(ただし、通信販売のみ)のがうれしい。

システムが同じだから、ゲームはコマンド選択式のAVGという点では変わっていない。グラフィックもインタレースモードを使って表示しているので、前作の美しさはそのまま継承している。前作との違いは女の子のグラフィックがより過激になっている点だろうか。

由美子

↑シナリオ「いけない内科検診再び」でエッチな診察をされる女の子

テス

↑シナリオ「ANTIQUE HOUSE」で出てくる召使いの女の子

ルリコ

↑シナリオ「朱い夜」で火災を起こしたホテルのなかで最後のエッチ

テレカがあたる「おっぱいあてクイズ」応募方法

ここに登場した女の子の別の写真からおっぱいだけを撮った。アルファベット同士は対応しているのだ。Aのおっぱいは『あぶないてんぐ伝説』、Bは『ランスII』、Cは『D.P.S.SG』、Dは『D.P.S.SG set2』だ。4つのおっぱいの持ち主の名前をハガキに書いて、十字軍「おっぱいあてクイズ」係まで。

アリスソフト美少女アルバム

桃色図鑑でがんばっちゃってるキミに、うれしいお知らせをひとつ。ついに、あの「アリスソフト美少女アルバム」の発売が決定したのだ。Mファン編集部では、9月27日の発売日にむけ、現在、急ピッチで編集作業を行っているのであーる。

気になる内容はというと、おなじみアリスソフトの全ゲーム紹介に、インタビューや原画、そしてアリスソフトの女の子のデータ集「美少女名鑑」などなど、うれしい記事がマンマン満載。さらに付録の「アリス新聞」や企画ものが盛りだくさんで1380円(予価)。アリスソフトのすべてが載ってる唯一の本なので、ぜひお買上げ願いたい。

大募集 投稿

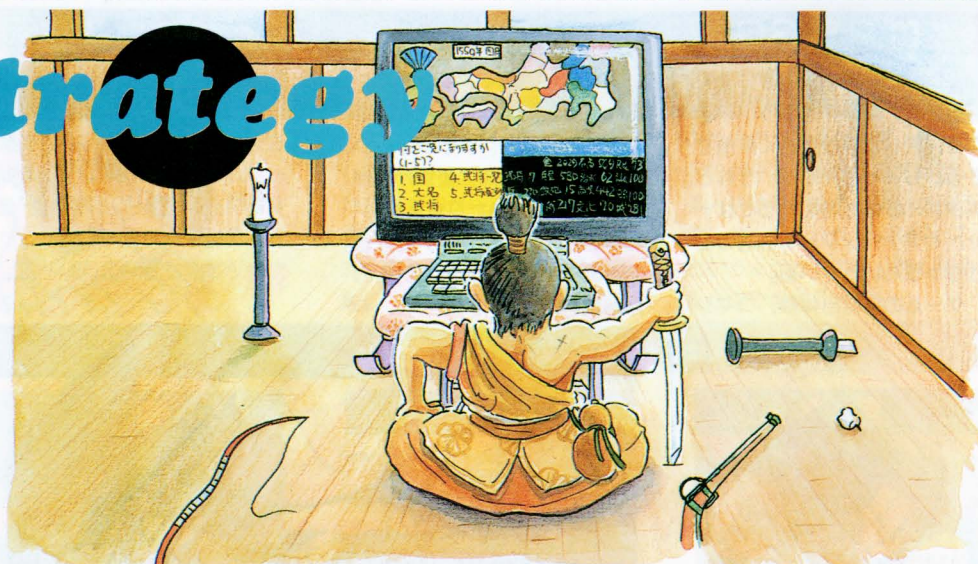
①トビラアイデア→ビッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったらこちらに。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ！⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月は歴史の散歩道で島津くん日本縦断速報！

FAN strategy

ファン・ストラテジー

信長の野望・武将風雲録

大人気の『信長の野望・武将風雲録』。天下統一をするために役立つ技を2つ紹介しよう。1つは籠城戦で敵の大将をすばやく倒す方法。もう1つは共同作戦で近隣諸国を弱体化させてしまう技だ。

おとり国作戦　三重県・宮澤智

おとりの国を作って敵に攻めこませ、敵の大将をすばやく捕らえたり、討ち取ったりできてしまうという、荒技です。

兵を少なくした国に敵を攻めこませ敵大将を捕らえる技です。

まず、最低でも2つ国を持っていなくてはいけません。敵と接している国をおとりにするからです。

兵を少なくして敵が攻めこみやすいようにします。このとき最低でも70の兵と50の鉄砲、武将は2人は必要です。城の防御度は高いほどうまくいきます。

敵が攻めてきたら門のすぐうしろに鉄砲隊を置き、その鉄砲隊のすぐうしろに騎馬隊を置きます。敵が攻めてくる門はだいたい決まっていますから調べておいたほうがいいでしょう。

敵大将は門のまえのヘクスに置かれますから門が破られるまえに鉄砲隊で攻撃し兵数を減らします。

敵大将の兵が騎馬隊で倒せる数に減ったら、鉄砲隊は開門のコマンドで門を開けます。騎馬隊は鉄砲隊を乗り越え敵大将に接するヘクスまで移動します。

これで最小限の損害で、敵大将を討ち取れるでしょう。

☆成功すればじつにかんたんに敵の大将を討ち取れるのだが、城の防御度が低いと敵大将が門を破壊するほうがはやいので悲惨な目にあう。防御度の高い小田原城などを選ぶといいだろう。

↑武田軍が攻めこんできた。このくらいの兵数ならきっとうまくいくだろう

↑しっかり鉄砲隊の射程距離のなかに敵の大将が入っている。撃って撃って撃ちまくるのだ

↑鉄砲隊の攻撃で敵大将の部隊はボロボロだ。こちらから門を開けて捕らえてしまえ!

↑騎馬隊の総大将に接するヘクスに移動した。一撃で倒すことができるはずだ

↑あわれにも敵の総大将は捕らえられてしまった。敵の騎馬隊は引き返していくだろう

今月のプレゼント おとり国作戦の宮澤クンにはテレカをプレゼント! 共同作戦のワナの大橋クンは鈴木ファジー伸一が9月号で書いていたやり方と同じなので、掲載された栄誉をあげよう。パチパチ。

共同作戦の罠

大阪府・大橋研一

隣接する強国2国を共同戦をうまく使うことでまとめて弱体化させてしまえば、取ってしまうことができるのです。

鉄砲の多い国を攻めるときにはかなりの被害を覚悟しなくてはいけません。しかし、この技を使えば被害を防げるばかりか、その隣の国まで弱体化させることができてしまうのです。

まず、隣接する1国(A国とします)と同盟を結びます。同盟が結べないときは友好度を上げるようにします。

友好度が上がるか同盟が結べたらほかの隣接国(B国とします)に攻めこみます。このとき、A国に共同戦をもちかけます。同盟を結んでいればかなりの確率で応じてくれるはずです。共同戦に応じてくれたら攻めこみます。A国も同数の兵で援護してくれるはずです。

戦闘がはじまったら自国の兵は安全なところで待機しA国の兵に戦いをまかせてしまいます。A国の部隊が0になるか兵糧が切れたら撤退します。自国の部隊は戦ってはいけません。

つぎの月にまたA国と共同でB国に攻めこみます。籠城戦は不利になるのでB国の兵数を確認して適切な兵数で攻めこんでください。

これを繰り返していれば、A国、B国ともに弱体化します。

B国を取ったら、同盟破棄をしてA国に攻めこみます。あっさりと取れてしまうでしょう。

☆強国といわれるような、国力がしっかりしている国や大名の戦闘力が高い国などは、中盤戦ともなると鉄砲をたくさん持ち、非常に攻めにくくなってくる。

同数の兵力でぶつかりあえば、たとえ国を取ったとしても被害はかなり大きくなってしまう。兵を1増やすのにも金がかかる『武将風雲録』では、1の兵は血の一滴でもあるわけだ。自国の兵を待機させ援軍の兵に戦わさせるという方法はじつにうまい戦法といえる。

この方法は同盟さえ結ぶことができれば、まず100パーセント成功したといえるだろう。コンピュータ大名は援軍の要請にきちんと応えて援軍を送ってきてくれる。兵が減ってくれば、たまに共同戦を断ってくることがあるが、それでもくりかえしていればすくなくなった兵をやりくりして援軍を出してくれる。その様はかわいそうになるくらいにけなげである。

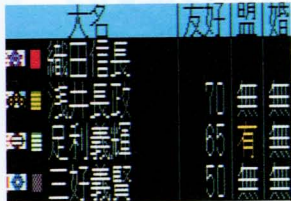
もちろん、援軍に戦わせて自国の兵は待機するというこのやり方は、9月号で鈴木ファジー伸一がやっているが、その応用編にあたるのがこの方法である。

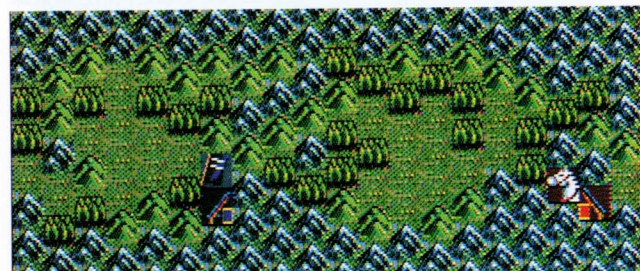
さて、じゅうぶんに弱体化したA国とB国にとどめをさすときには外交コマンドの脅迫を積極的に使ってみるのもいいだろう。武将の能力値が高く、国力、兵力さえじゅうぶんにあればあっさりと傘下に入ってしまう。そのうえ同盟国には同盟破棄をしなくてもいいし、戦闘では家臣に加えることのできない優秀な大名を家臣にできるのだから、一石二鳥のお得な技といえるだろう。

大名	友好	盟	婚
織田信長			
浅井長政	70	無	無
足利義輝	65	有	無
三好義賢	50	無	無

山城国・足利義輝と同盟を結ぶ。これでこの作戦は成功したのも同じだ

細川藤孝　戦闘力 62
足利軍　政治力 79
教養 91
忠誠度 100

〈部隊情報〉 誰の様子を見ますか?(0:見る、RET:やめる)

ちゃんと足利義輝は細川藤孝を援軍に送ってくれた。安全なところで待機するぞ

敵の総大将は強かった。あっというまに援軍の兵はやられてしまった。撤退だ

また攻めこむ。敵の総大将は鉄砲隊だ。うかつに攻めたら被害は大きい

援軍の兵数が減りだした。山城国も弱体化してきたようだ。まだまだ、やるぞ!

どんなになろうとも、援軍は進んでいく。ちょっとかわいそうだが、しかたないか

織田信長様、
波多野氏はあなたの
家臣となりました

弱体化した32国波多野軍を脅迫コマンドで傘下に入れてしまった

共同戦に参加したために足利軍はボロボロだ。あっさり傘下に入った

目と耳で確かめながら音色作り

BASICテクニック

#28 FM音源音色エディタの使い方

ごくふつうのメロディーでも音色しだいで妙なる調べに変化していく。8月号掲載のプログラムをバージョンアップしてふたたび音色エディットの世界へ。

MSX FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

TONE EDITウインドウ

❶トランスポーズ　その音色だけの音の高さ。10進数で250が半音に相当

❷フィードバック　1桁の上位3ビット。弦楽器ふうの音色作りに有効

❸レベルキースケーリング／トータルレベル　レベルキースケーリング(KSL)は、音が高いほど音量が小さくなる楽器の性質をシミュレートするものだ。上位2ビットのみで、値が大きいほど傾向が強くなる／トータルレベル(TL)は下位6ビット。モジュレータのみに有効で、この数値が大きいほど最大出力が小さくなる

❹ビブラートetc.　この1桁の4ビットは下位から順に、KSR(音が高くなるほど立ち上がりが速くなる傾向)、EG(0＝減衰音、1＝持続音)、VIB(ビブラート)、TRM(トレモロ)の各スイッチ。たとえばEGを切り換えたいときは2をプラスマイナス、VIBを切り換えたいときは4をプラスマイナスすればいい

❺マルチプル　写真説明参照

❻～❾　下図参照

■図1 エンベロープパラメータ(ADSR)

※AR、DR、RRは設定値が大きいほど短い。0は変化なしを意味する

手ごたえを感じる音色作りシステム

FM音源の基本的な仕組みや構造については、8月号で頭が痛くなるほどやったので、今回は理論的な背景よりも、具体的に音色データのどこをどういじればどうなるのかを中心にやっていきたい。

そこで、8月号掲載の「MSX-MUSIC内蔵の合成音色を見学する」と称するプログラムに手を加え「音色エディタ」といってよいものに改造した(33ページのリスト「新・FM音源音色エディタ」。以下、エディタと略す)。

ただし、付録ディスクのTONEEDIT.BASというファイルは、8月号に掲載したプログラムとまったくおなじもので、このプログラムをロードし、33ページの青地の部分を追加・修正して、右ページの写真のような音色エディタができあがる。あらたに打ちこむ部分がけっこう多いが、飛ぶケツに許してください。

§

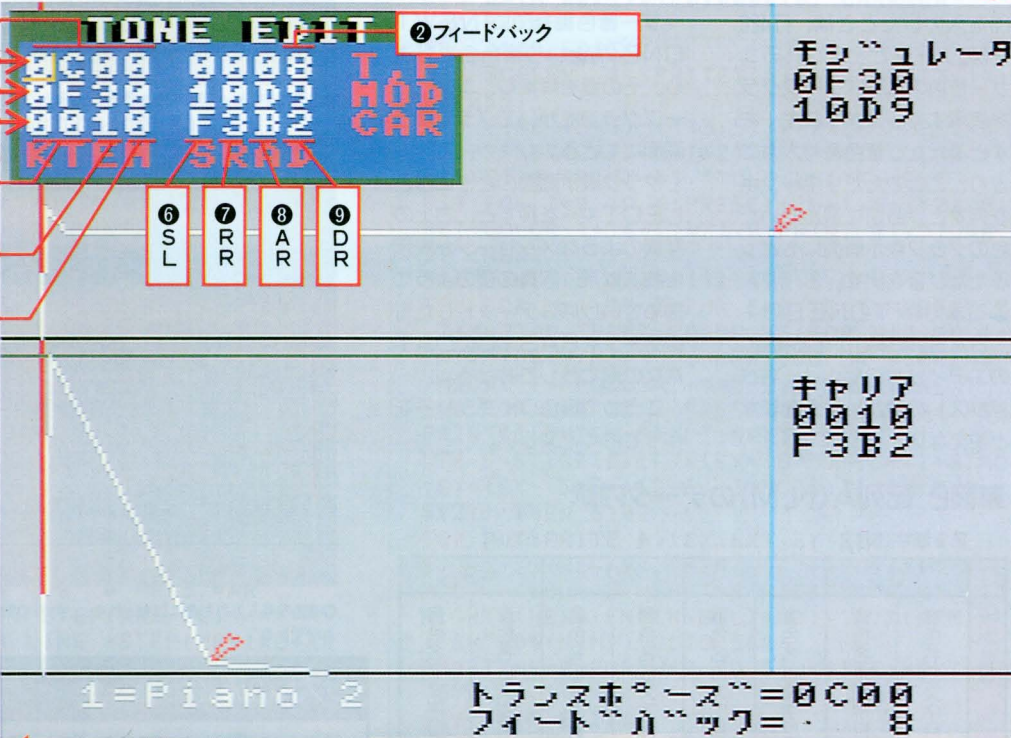
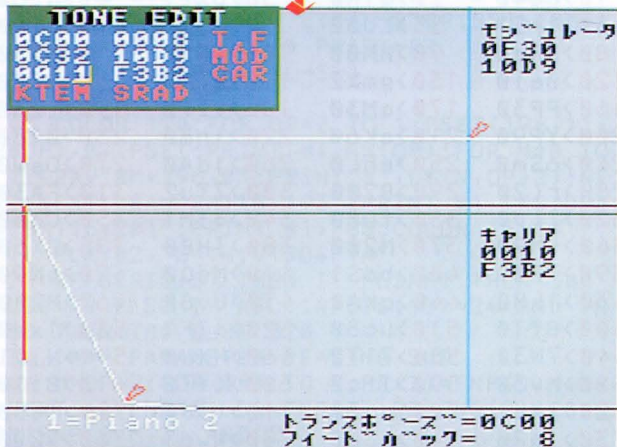
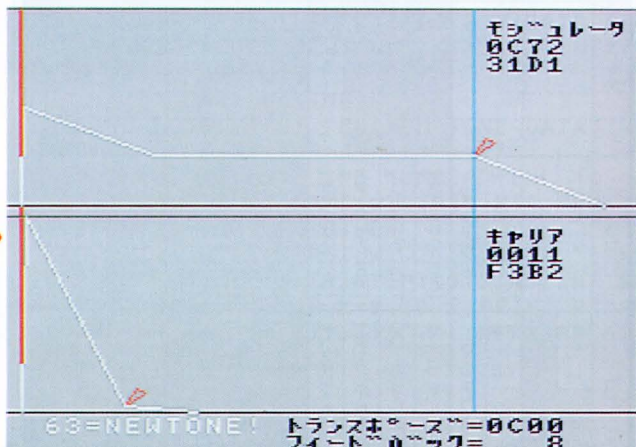
MSX-MUSICは、CALL VOICECOPYという命令を使って、あらかじめ用意しておいた配列のデータを音色番号@63に転送することで、いろいろな音を作り出せる。

エディタでは、2次元の整数型配列Aを使って、配列上でデータを修正し、それを@63にボイスコピーすることで音を作り出している。この配列上のデータ構造は32ページに掲載した。解説するスペースはないが、興味のある人はこのなかに立ち入ってみるとおもしろい。

この32バイトのうち、8バイトは音名だったり、未使用だったりするので、ほんとうの音色にかかわる部分は半分以下。エディタの「TONE EDIT」というウインドウに表示されている16進数24個のデータ(12バイト)が純粋な音色データ部分だ。これでもまだ何桁か無意味な部分があるが、おおざっぱに計算すると、このデータの組み合わせは、約150,000,000,000,000,000,000,000(0が22個)とおりもある！

音色のエディットとは、この無限に近い組み合わせのなかから、美しい、またはおもしろい音をひろい出すことなのだ。

実行すると音色番号をきいてくる。たとえば、1(Piano 2)を入力

その音色のデータとエンベロープの形を表示する

SHIFT+スペースキーで、エディット用のウインドウが出る。黄色いカギカッコがカーソル。スペースキー(またはSHIFT+スペースキー)で1桁ずつのデータを増減できる。それぞれのデータの意味はなかなかピンとこないだろうが、設定を変更して音の変化を聴く、という作業をなんどかやればコツものみこめてくる。とくに、⑤のマルチプル(基本周波数に対する倍率。ただし、0は0.5倍、Bは10倍、Dは12倍、Eは15倍を意味する)は、モジュレータとキャリアの組み合わせでいろいろ変化するので楽しい

データを変更して、その音を聴くには、ESCキーを押す

モジュレータのエンベロープが変わり音色も変わった。音色名の変化にも注目

■エディタの操作方法

最初に、

TONE　NUMBER?

ときいてくるので、1、7、8、11、13、15、17〜22、25〜32、34〜47、49〜63(マニュアルの音色番号表で「*」のついていない音色番号)のどれかを入力する。すると、その番号の音色を作るモジュレータとキャリアのエンベロープグラフとその他のデータを表示し(以下グラフ表示画面という)、その音色で「V15O4L1A」を演奏する(行310。ここのMMLを好きなメロディに変更しよう)。

63を入力したときは、行420〜450のデータで設定されるユーザー音色のエンベロープグラフを表示する。スペースキーを押すとふたたび音色番号入力にもどり、ここでただリターンキーを押すと、直前に選んでいた音色のグラフ表示画面にもどってふたたび音を出す。

ここまでは「TONEEDIT.BAS」単体で使える機能。次のエディットの操作は、右ページリストの追加・修正をしないと使えない。

■音のエディット

グラフ表示画面で、SHIFTキーを押しながらスペースキーを押すと、左上に「TONE EDIT」というウインドウ(純粋な音色データを表示)が現れる。カーソルキーで黄色いカギカッコ形のカーソルを動かし、変更したい数字にあわせてスペースキーを押すと、データが1ずつ増加し、SHIFTキーを押しながらスペースキーを押すと1ずつ減少していく。

データの変更が終わったら、ESCキーを押す。

すると変更したデータを、ユーザー音色番号63に「NEWTONE/」という音色名で転送し、その音を演奏し、エンベロープグラフをかいてグラフ表示画面にもどる。

グラフ表示画面のときにSELECTキーを押すと、右上の写真のようなメッセージが表示され、以下、写真の順のように進めていけばエディットした音のデータをBASICのDATA文の形で残しておける。

こうして音色ライブラリーを作っておくと楽しい。

```
EDITED TONE DATA
*************************
START LINE NUMBER? ■
```

⬆SELECTキーでこのモードに。DATAを作りたい行の最初の行番号を入力

```
EDITED TONE DATA
*************************
START LINE NUMBER? 1000
TONE NAME(WIDTHIN 8)? S-HARP
1000 DATA S-HARP
1010 DATA 0C00,0008,0000,0
1020 DATA 0C72,31D1,0030,0
1030 DATA 0011,F3B2,0070,0
Ok
■
```

⬆8字以内で音色名を入力。データが表示されたら各行でリターンキーを押すこと

```
LIST390
390 RESTORE 1000
Ok
LIST 1000-
1000 DATA S-HARP
1010 DATA 0C00,0008,0000,0
1020 DATA 0C72,31D1,0030,0
1030 DATA 0011,F3B2,0070,0
Ok
■
```

⬆これでデータがプログラムにリンクされた。行390の行番号を変えてまたRUN

```
モジュレータ
0C72
31D1

キャリア
0011
F3B2

63=S-HARP    トランスポーズ=0C00
             フィードバック=   8
```

⬆音色番号入力のときに63を入れると、自分でエディットした音色をその音名で呼び出すことができる

■図2　配列A(N,M)のデータ内訳

第1添字(N)

<table>
<tr><th>第2添字(M)</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr>
<tr><td>0</td><td>音色名2文字目
音色名1文字目</td><td>音色名4文字目
音色名3文字目</td><td>音色名6文字目
音色名5文字目</td><td>音色名8文字目
音色名7文字目</td></tr>
<tr><td>1</td><td>トランスポーズ</td><td>未使用
フィードバック</td><td>未使用</td><td>未使用</td></tr>
<tr><td>2</td><td>KSL
トータルレベル
TRM
VIB
EG
KSR
マルチプル</td><td>サステインレベル(SL)
リリースレイト(RR)
アタックレイト(AR)
ディケイレイト(DR)</td><td>未使用</td><td>未使用</td></tr>
<tr><td>3</td><td>KSL
未使用
TRM
VIB
EG
KSR
マルチプル</td><td>サステインレベル(SL)
リリースレイト(RR)
アタックレイト(AR)
ディケイレイト(DR)</td><td>未使用</td><td>未使用</td></tr>
</table>

リストの確認用データ　使い方は67ページ

10>Ce40	20>d1R0	30>bXl1	40>NtO0
50>1r51	55>LU02	60>M120	70>LiN0
80>HRe0	90>HM00	100>vFV0	110>pXX0
120>0ej0	130>gmX2	140>al80	150>R500
160>PP30	170>qM30	180>Vtf0	190>l230
200>YP90	210>eK60	220>in80	230>0180
240>6Sm0	250>ehL0	260>jdA0	270>OsW0
280>rl20	290>B200	300>7Tu2	310>FA30
320>Zlp0	330>fD80	340>qjM1	350>Cns0
360>lM90	370>M200	380>jHB0	385>OX60
390>7F00	400>bdS1	410>MgQ0	420>pN90
430>1k80	440>cKA0	450>Uv80	460>M200
500>Bf10	510>uc80	520>nIF1	530>1xe0
540>7N30	550>7172	560>HXH0	570>NjD1
580>nv30	590>Itc2	600>lY70	610>Bi10
620>jXd1	700>nc30	710>l3J0	720>Te50
730>jaR0	740>eS60	750>Wwe1	760>9200

■リスト 新・FM音源音色エディタ 付録ディスク「TONEEDIT. BAS」＋追加・修正（青地の部分）

```
10 '●●● FIRST SETTING
20 CALL MUSIC:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINT A-Z:
DIM A(3,3),D$(3,3),N$(1),NG(14),PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$("0
00"+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I)=70*(2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14:READ NG(I):NEXT:DATA 2,
3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:KO=10:KF=190:N$(0)="ﾓｼﾞｭﾚｰﾀ"
:N$(1)="ｷｬﾘｱ":LG#=LOG(10)/20/PS#
55 DIM EX(7),EY(2):FOR I=0 TO 7:EX(I)=6+
I*8-(I>3)*8:NEXT:FOR I=0 TO 2:EY(I)=14+8
*I:NEXT:DEFFNSHFT=PEEK(&HFBEB)AND1XOR1
60 '●●● INPUT
70 COLOR 15,14,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOF
F:A=USR(0):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>0 AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 100
90 BEEP:GOTO 70
100 IF TN=63 THEN GOSUB 380:CALL VOICECO
PY(A,@63) ELSE CALL VOICECOPY(@TN,A)
110 FOR M=0 TO 3:FOR N=0 TO 1:D$(N,M)=RI
GHT$("000"+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="ﾄﾗﾝｽﾎﾟｰｽﾞ="+D$(0,1):FB$="ﾌｨｰﾄﾞﾊ
ﾞｯｸ=    "+MID$(D$(1,1),4)
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=0 TO 3:CH$=RI
GHT$("000"+HEX$(A(I,0)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 '●●● BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,0)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF,0)-(KF,H*2),7
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(0,H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,0),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12,193":PRINT#1,TN$
200 '●●● DRAWING & PLAYING(440Hz)
210 FOR OP=0 TO 1:FL=H-L:GOSUB 330
220 IF PR(3)=0 THEN 290 '● PR(3)=AR
230 LINE (KO,H+H*OP)-STEP(AR,-FL)
240 IF PR(4)=0 THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),0):SL=0:RR=EG*RR:GOTO 260 '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL):IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),0)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" '● MARK
270 IF PR(2)=0 THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),0):GOTO 290 '● PR(2)=RR
280 LINE -STEP(RR,FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,0:FOR OP=0 TO 1:PSET(196,11+
H*OP),0,TPSET:PRINT #1,N$(OP):FOR N=0 TO
 1:DRAW"BM+196,0":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,201":PRINT #1,FB$:COLOR 15,14
310 PLAY#2,"@=TN;V15O4L1A"
320 IF STRIG(0) THEN IF FNSHFT THEN 500
ELSE 70 ELSE IF ASC(INPUT$(1))=24 AND TN
=63 THEN 700 ELSE 320
330 '●●● PARAMETER READING SUB
340 M=OP+2:FOR I=1 TO 4:PR(I)=FNP(1,M,I)
:NEXT:AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(0,M,3) AND 2)
350 IF OP=0 THEN TL=(FNP(0,2,1)*16+FNP(0
,2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 '●●● ORIGINAL TONE DATA SETTING
385 IF TN$=" 63=NEWTONE!" THEN RETURN
390 RESTORE 420
400 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACE$(8),8):FOR
 M=0 TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
420 DATA BASIC          :'TONE NAME
430 DATA 0000,0000,0000,0:'TRPS,FB
440 DATA 0000,0000,0000,0:'MODULATOR
450 DATA 0021,01F0,0000,0:'CARRIER
460 RETURN
500 '●●● EDIT
510 SCREEN ,0:SPRITE$(0)=STRING$(7,1)+CH
R$(255)
520 LINE (3,3)-(113,51),12,BF:FOR I=0 TO
 3:PRESET(20+I,6-I¥2),0,TPSET:COLOR 1+14
*(I¥2),0:PRINT #1,"TONE EDIT":NEXT
530 FOR I=0 TO 3:PRESET(20+I,6-I¥2),0,TP
SET:COLOR 1+14*(I¥2),0:PRINT #1,"TONE ED
IT":NEXT
540 LINE (5,12)-(111,49),5,BF
550 FOR M=1 TO 3:FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I
,7+M*8),0,TPSET:COLOR 15:FOR N=0 TO 1:PR
INT#1,D$(N,M)+" ";:NEXT:COLOR 9:PRINT #1
,MID$("T,FMODCAR",M*3-2,3):NEXT:NEXT
560 FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I,40),0,TPSET:
PRINT#1,"KTEM SRAD":NEXT
570 S=STICK(0):EX=(EX-(S=3)+(S=7)+8)MOD8
:EY=(EY-(S=5)+(S=1)+3)MOD3:IF INKEY$=CHR
$(27) THEN 610
580 PUTSPRITE 0,(EX(EX),EY(EY)),10
590 IF STRIG(0) THEN N=EX¥4:M=EY+1:L=EX
MOD 4+1:UD=1-FNSHFT*2:MID$(D$(N,M),L,1)=
RIGHT$(HEX$(FNP(N,M,L)+UD),1):A(N,M)=VAL
("&H"+D$(N,M)):GOTO 540
600 TIME=0:FOR W=0 TO 5:W=TIME:NEXT:GOTO
 570
610 '●●● EXIT
620 COLOR 15,14:TN=63:TN#=TN:CALL VOICEC
OPY(A,@63):FOR I=0 TO 7:POKE VARPTR(A(0,
0))+I,ASC(MID$("NEWTONE!",I+1,1)):NEXT:G
OTO 120
700 '●●● DATA MAKING
710 SCREEN0:PRINT "EDITED TONE DATA":PRI
NT"*************************"
720 INPUT "START LINE NUMBER";LN
730 INPUT "TONE NAME(WIDTHIN 8)";TN$:TN$
=LEFT$(TN$+SPACE$(8),8)
740 PRINT MID$(STR$(LN),2);" DATA ";TN$
750 FOR M=1 TO 3:PRINT MID$(STR$(LN+10*M
),2);" DATA ";:FOR N=0 TO 2:PRINT RIGHT$
("000"+HEX$(A(N,M)),4);",";:NEXT:PRINT H
EX$(A(N,M)):NEXT
760 END
```

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン (スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだん読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①裏表止 ②スパルタ教師M ③それゆけサバイバルだ/ ④エキサイティング・アタック ⑤SILVER SNAIL ⑥GREY COL LEAGUE ⑦一週間の壁 ⑧透明人間 ⑨04ドラッグ ⑩なるべくはやく ⑪UP・DOWNレース ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気にいった順に3つ番号を書いてください。
①オリジナル37 ②イースII「Beat of the terror」 ③ファイナル・ファンタジーIII「チョコボのテーマ」 ④NEUROBEAT ⑤豪華なクシコス・ポスト ⑥SOLID STATE SURVIVOR ⑦ヘクター'87「キャラバンのテーマ」 ⑧夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BGM」 ⑨サティ「ジムノペディ」 ⑩どれも気にいらない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	サーク・ガゼルの塔	4
2	ソーサリアン	10
3	ナイキ	109
4	ディスクステーション29号	108
5	信長の野望・武将風雲録	28
6	スーパープロコレ(6本プレゼント)	93

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔
3	<FAN ATTACK>ソーサリアン
4	十字軍
5	FAN STRATEGY
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
12	FM音楽館
13	パソ通天国
14	FFB
15	ゲーム制作講座
16	ほぼ梅麿のCGコンテスト
17	AVフォーラム
18	記憶のラビリンス
19	DMfan
20	<FAN NEWS>ナイキ
21	今月のいーしょーく一情報
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP
25	<特別付録>スーパー付録ディスク

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	
1	「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ
2	Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	ほぼ梅麿のCGコンテスト
8	MSXView
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊋スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊋PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ3
9	エアホッケー
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説II
21	銀河英雄伝説II DX kit
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフサウルス
25	クリムゾンII
26	クリムゾンIII
27	激突ペナントレース2
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THE プロ野球激突ペナントレース
37	シャロム
38	シュヴァルツシルトII
39	シューティングコレクション
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	DPS SG
51	提督の決断
52	ティル・ナ・ノーグ
53	デ・ジャ
54	闘神都市
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンクイズ
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
72	フォクシー2
73	ブライ上巻
74	フリートコマンダーII
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

●8月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

プログラムファンの王国

ついにディスクの付録がついた。高くなったのに買ってくれてありがとう。ファンダムの新しい時代がはじまる今月号は、正直いってもったいないほどおもしろい作品がそろってしまった。

※Pはプログラム、❶～㉟は画面数を表します。☆はコンテストノミネート作品です(68ページ参照)。

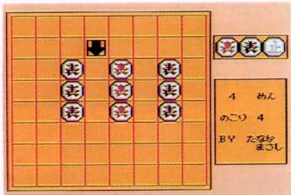
➔P116の「スーパー付録ディスク」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

解けそうで解けなそうで解ける
裏表止 うらびょうし

MSX 2/2+ VRAM64K
by 田中将司

▶リストは54ページ

なんどもいうようだが、知る人ぞ知る田中将司である。そうとうくどい趣味を持っているので人によって好き嫌いはあるかもしれないが、おはこんの担当編集者はわりと好きなようで、今月は「がんばれ田中」コーナーまである。それはわたしだが。

⬆けっこうかんたんな4面。ひっくりかえすのは裏のコマだ

「裏」、「表」のコマを矢印で押すとそのコマはなにかにあたるまで止まらない。止まったときにオセロの要領で裏表が変化する。「止」というコマは動きは裏、表とおなじだが、オセロ的な裏表関係とは無関係なただの動く障害物だ。

⬅左端から裏、表、止。裏と表がこのゲームのおもなキャラクタでたがいにオセロの要領でひっくりかえしあう。止は、動きはおなじでもただの障害物

決められた手数以内に裏か表のどちらか一方にそろえるのがパズルの目的だ。盤の外に出るとコマは消えてしまうが、ひっくりかえされるべきほうのコマが消えると解答不能になる。

最初の数問はまあいいとして、6面あたりからむずかしくなり、全38面もある。

正直いって6面は解けないのではないかと思ったが、ちゃんと解けた。3日考えたのだ。

⬆中央にならんだ裏の列の上と下を表の列にくっつけておいて、2か所に表を置いていけばかんたんに解ける

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

未来を見つめたコンセプチュアルソフト
スパルタ教師M

MSX2＋以降

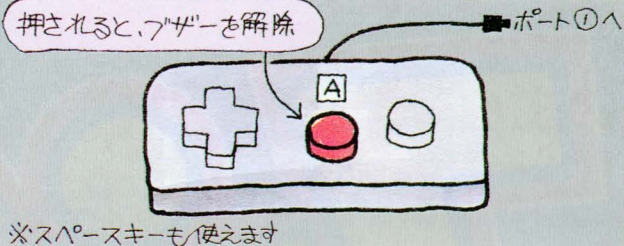
by 山岸淳一

▶リストは56ページ

広告業界とか出版業界には、「使うと恥ずかしいことば」というのがいくつかある。「コンセプト」という用語はその最たるものの１つで、口に出すのはもちろん、書くだけでも恥ずかしい。まじめな話、「コンセプトを語るやつの話は聞くな」という格言まである。

ところで、この作品のコンセプトは、「MSXによる24時間受験マネージャー」である。

まず準備としてMSXの内蔵時計をあわせておこう。現在時刻が、猿時猫分狸秒だとしたら、SETTIME"猿：猫：狸"を実行すればOK（動物１匹あたり数字は2桁）。ついでに鯉年鯛月鯖日なら、SETDATE"鯉／鯛／鯖"も実行しておこう（これも１匹2桁）。

そして、ジョイパッドをポート１に接続し、裏返してイスの座蒲団の下にセット（すわるとAボタンが押されるように）。これでいい。さあ、『スパルタ教師M』を実行しよう。

その時間にすべきことをつねに画面に表示してくれ、机に向かっているべき時間に席を立つと「着席せよ」と注意してくれる。食事や睡眠時間まで決められているところが、私立文系浪人生Sの心をそそるだろう。

午前４時を過ぎると、うるさい音と「着席セヨ」のメッセージ。あわててすわると「起キロ」

助詞を省略したカタカナのメッセージが軍国調でこわい

席を立つとこれ

すべてを管理してくれる

性格がわかる対戦専用アクションゲーム
それゆけ、サバイバルだ！

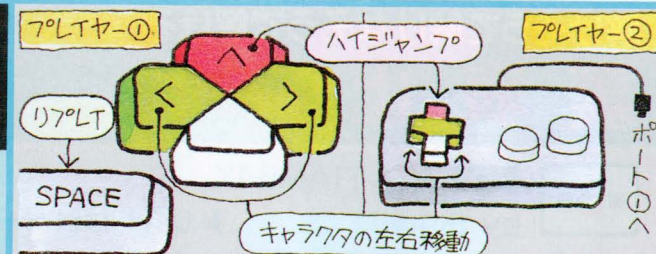
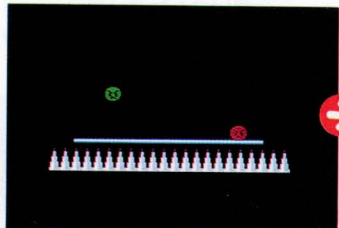
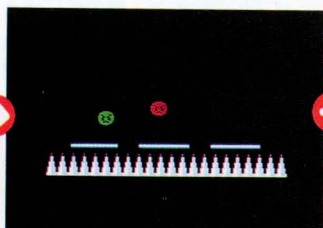
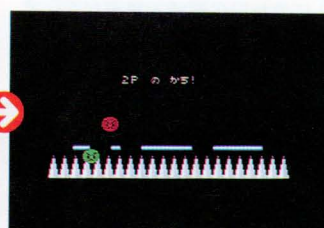
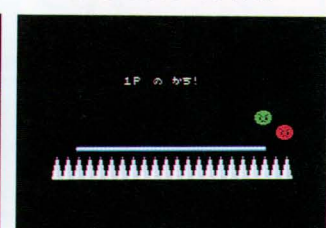
MSX2/2＋ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ヒデカズ

▶リストは57ページ

対戦専用だが、１プレイヤー（1P）と2プレイヤー（2P）のあやつるキャラクタの性格が、マリオとルイージくらいにちがう。１Pは緑色のボールで、ジャンプ力はないがパワーがある。2Pは赤のボールで、パワーはないがジャンプ力はある。

この2つのボールをそれぞれが操作し、体あたりしたりフェイントをかけたりして、相手を針山の上に突き落としたほうの勝ち、というゲーム。

針山の上には最初いちおう床があって、その上にいるぶんには安全だが、ハイジャンプすると床が抜け、針山がむき出しになる。こうして床のなくなった部分が戦いの焦点になるわけだ。

じつは、最初、わたしが2P、Orc（オーク）が１Pをやってみるとどうやっても１Pが押し出しで勝つ。１Pの強いパワーは、2Pがどんなにテクニックをこらしてもプッシュプッシュで勝ってしまうのだ。これはこのゲームの欠陥かもしれない……と思いながら、１Pと2Pとを交代してみた。すると、こんどは、どうやっても2Pがフェイントで勝つ。……わたしがフタじゃないヘタなだけだったのだ。

ポーンポーンとようすを見ながらはねている2個。なにしろ、ボールだから

ハイジャンプするたびに床が抜け、その下の針山がのぞく

ジャンプ力でまさる２Pは、どちらかというと技で１Pに勝つ

パワーにすぐれた１Pは、２Pにしかける暇もあたえず、押しまくって勝つ

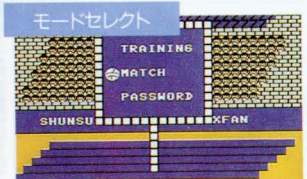
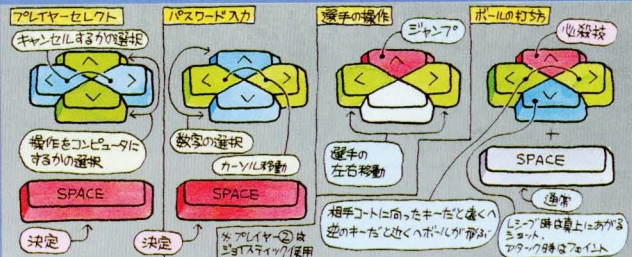
【MSX2ユーザーでも漢字BASICを持っていれば『スパルタ教師M』が動かせる！】 ソニー『日本語カートリッジ』などで漢字BASICの機能（CALL KANJIが使える）が増設されていれば『スパルタ教師M』は動きます。ただし、付録ディスクのシステムの都合上、メニューからの呼び出しはできません（MSX2＋以降はできます）。付録ディスクを抜いた状態でリセット（または電源を入れ直す）し、カーソルが表示されたら付録ディスクを差しこんで、「RUN"SPARTAN.FDG"」と打ちこんでリターンキーを押せば作動します。

アクションたっぷりの超高速バレー
エキサイティングアタック

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by SYUNSUKE ▶リストは58ページ

▶リストは58ページ

モードセレクト

↑まずはモードを選択。MATCHモードで遊んでみるか

プレイヤーセレクト

↑もずおとしアタックがすごそうなのでイボダコ選手を選ぶ

↑ここでパスワードが表示。このパスワードをPASSWORDモードで入力すればこの試合からすぐできる

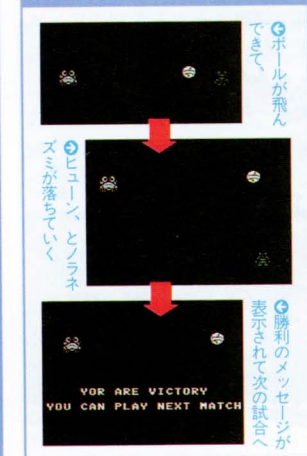
さあ、試合開始だ

↑サーブはプレイヤーから。スコアの下に横棒があるほうにサーブ権がある

試合に勝つとこんなデモが！

↑ボールが飛んできて、

↑ヒューン、とノラネズミが落ちていく

↑勝利のメッセージが表示されて次の試合へ

メニュー画面には3つのモードが用意されている。プレイヤー1対プレイヤー2、プレイヤー1対コンピュータ(以下COMと略す)、COM対プレイヤー2、COM対COMの4つの組み合わせで試合ができる「TRAINING（トレーニング）」モード。COM対プレイヤーでトーナメント方式で試合をしていく「MATCH（マッチ）」モード。「PASSWORD（パスワード）」モードは、MATCHモードで試合前の画面に表示される、その試合のパスワードを入力をすれば、その試合をすぐにプレイできるモードだ。

TRAININGモードとMATCHモードを選択するとプレイヤーセレクトとなる。

■エキサイティングプレイヤー

最初に選べる選手は5選手から。それぞれスピード、ジャンプ力、レシーブ力がちがうし、その選手だけのオリジナルの必殺技をもっているゾ！　ただし「ミスターX」はMATCHモードで優勝すると選択できるようになる特別な選手なので最初は戦うことができない。さあ、選手を決めたら試合開始だ。

■エキサイティングプレイ

選手はジャンプしてないときはレシーブ、ジャンプ中はアタックをうつ。最初はレシーブするのも苦労したものだが、慣れてくればアタックの応酬など、手に汗にぎる白熱した試合だって味わえる。サーブ権を取り合い、7点先取したほうの勝ちだ。

TRAININGモードで友達と練習し、MATCHモードで優勝するまでがんばるぞ。

登場選手&必殺アタック紹介

選手データの数値はプログラムのデータを抜粋したもの。数値が大きいとその能力が高い

ノラネズミ

選手データ
スピード＝2
ジャンプ力＝80
レシーブ力＝4

↑カクカクとボールが動く必殺技だ。しかしボールのスピードが遅いので返されやすい

イボダコ

選手データ
スピード＝3
ジャンプ力＝60
レシーブ力＝6

↑ボールが上空に飛んでいったかと思うと、相手のコートめがけて急降下してくる必殺技

タヌキネコ

選手データ
スピード＝2
ジャンプ力＝85
レシーブ力＝5

↑ボールが画面のはしまで飛んでいき、そこに壁があるように跳ね返ってくる必殺技だ

デメキンガニ

選手データ
スピード＝3
ジャンプ力＝90
レシーブ力＝6

↑ぐいん、と相手のコートにボールが突き刺さるように飛んでいく必殺技だ

ナゾノハゲ

選手データ
スピード＝3
ジャンプ力＝70
レシーブ力＝6

↑この必殺技を使った瞬間、ボールがパッと消えコートに落ちる直前に現れる

ミスターX

選手データ
スピード＝5
ジャンプ力＝65
レシーブ力＝6

すべての必殺アタック

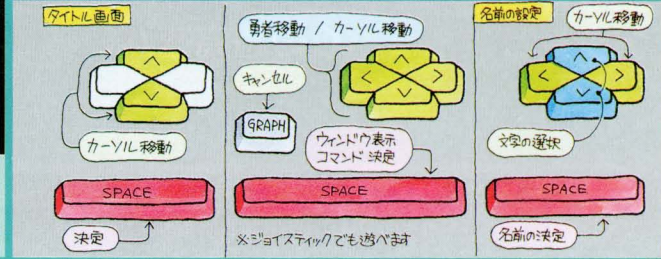
↑必殺技を使うとランダムに決定されるので、プレイヤーが選ぶことはできない

【付録ディスクの『エキサイティングアタック』を遊ぶときの注意】『エキサイ～』は付録ディスクのメニューから呼び出して遊ぶことができません。遊ぶときは付録ディスクを抜いた状態でリセット(または電源を入れ直す)し、カーソルが表示されたら付録ディスクを差しこんでください。「RUN"EXCITING.FDG"」と打ちこみリターンキーを押せばゲームができます。また、別のディスクに「EXCITING.FDG」をコピーしておけば、そのディスクは差しこんだままで電源を入れてもだいじょうぶです(ファイルコピーの方法は118ページ参照)。

暗黒の魔物から世界を救う旅に今旅立つ

SILVER SNAIL シルバー・スネール

画35面　MSX MSX2/2+ RAM32K
by SILVER SNAIL　▶リストは60ページ

タイトル画面：カーソル移動／SPACE 決定
勇者移動／カーソル移動：キャンセル GRAPH／ウィンドウ表示 コマンド決定 SPACE
※ジョイスティックでも遊べます
名前の設定：カーソル移動／文字の選択／SPACE 名前の決定

超大作ロールプレイングゲームだ

世界の中心に位置する国「シルバースネール」は一夜にして消滅した。(あとはゲームのオープニングを読んでね)

ゲームはシルバースネール国が消滅してから15年後の物語。1人の勇者が世界の異変を調べる旅にでる。その旅は消えた王国の行方(ゆくえ)をさがす旅となる。さあ、冒険をはじめよう。

■ゲームを始める前に

タイトル画面で「CONTINUE(コンティニュー)」か「START(スタート)」を選ぶ。スタートを選んだら勇者の名前を設定し、ゲーム開始。コンティニューを選んだら前にセーブされているデータを自動的にロードしてゲーム開始。

⬅通常画面。海があって西の大陸に渡れない

➡戦闘画面。戦ってみたら意外と強い魔物だ

■勇者の力

勇者はHP(体力)、MP(魔力)、AP(攻撃力)、AC(防御力)のパラメータからなりたつ。モンスターを倒し経験値とゴールドをかせぐことによってレベルを上げる。勇者はHPが0になると死んでしまい、死ぬ前の状態(ただしゴールドは半分になる)からすぐリプレイできる。

■呪文

呪文は呪文屋で、武器やその他のアイテムは道具屋で買って手に入れる。

呪文を使うと呪文の威力に応じたMPが消費され、MPがあるかぎり何度でもつかえる。

呪文を使いこなそう

フライルの書
ある程度の体力を回復させる呪文。ゲーム前半の戦いで役立つ。消費MP21(120G)

マフラウルの書
体力が完全に回復する呪文。これはむりしてでも買いましょう。消費MP54(3980G)

デイスの書
青い雷を使って魔物を攻撃する呪文。消費MP12(120G)

デイスアムの書
デイスの呪文をさらに強力にした呪文。消費MP38(1200G)

ギルデイスの書
デイス系最強の呪文。かなり修業をつんだ者じゃないと使えない。消費MP72(4800G)

リムネルの書
魔物を眠らす呪文。魔物が眠ってるあいだは何回でも攻撃できる。消費MP24(512G)

ラシードの書
魔物の呪文をふうじてしまう呪文。魔物に使われるとやっかいだ。消費MP44(2480G)

ベルベルズの書
この呪文を使うと、その戦闘中の勇者の攻撃力が2倍になる。消費MP81(7800G)

ヘリオリアス
邪悪な者にしか使えない究極の呪文。これは最後の戦いで登場してくる魔物が使う

アイテムが大活躍

薬草
ある程度の体力を回復。戦闘中でも使用できる。(14G)

エリクサー
どんな病も治す薬。これで病気に苦しむ人を治してあげよう。(725G)

メンソレータム
これを目にぬって魔物が使うある呪文を防ぐ。1回使用するとなくなる。(52G)

ガルーダの翼
ガイアの城まで一瞬で移動できる。戦闘中には使いたいときもあるが使えない。(74G)

爆弾
西の方にある町に行こうとするとき、じゃまな物をこわすのに使う

人面にんじん
わがままなヤツが、ゆくてをふさいでいるときに使う。どこで手に入れるかは秘密

MSX・FAN
ガーランドの城へ行くための情報を聞き出すみつぎものとして使う(540G)

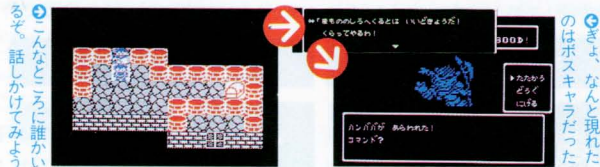
銀の紋章
これはシルバースネール国の王子のあかしである。もちろん道具屋では手にはいらない

月のかけら
おおいなる力をよみがえらすために、月をふたたび満たすために使う

※カッコ内の数字はそのアイテムの値段です

行く手を邪魔する魔物たち

ボスに注意せよ

旅の節目に出てくるボスキャラ。倒すことができれば先にすすめる

➡こんなところに誰かいるぞ。話しかけてみよう

⬅ぎょ、なんと現れたのはボスキャラだった

ザコはなぎたおせ

勇者の経験値とゴールドのもとだ。しかしあなどると痛い目を見るぞ

ゴブリン	リザードマン	魔法使い	キラーゴブリン
⬆最初に出会う魔物。軽くひねりつぶせ	⬆少し手強いぞ。体力に気をつけて戦う	⬆デイスアムを使うので、封じてしまえ	⬆リムネルの呪文で眠らされないように

より強い剣を求めて

銀の剣
シルバースネール国に伝わる秘剣。いまはどこにあるかわからない。ひょっとしておおいなる力というのが……

ネクロマンサー
道具屋で売られている武器としては最強の武器だ。魔神の斧より攻撃力が高いぞ(6500G)

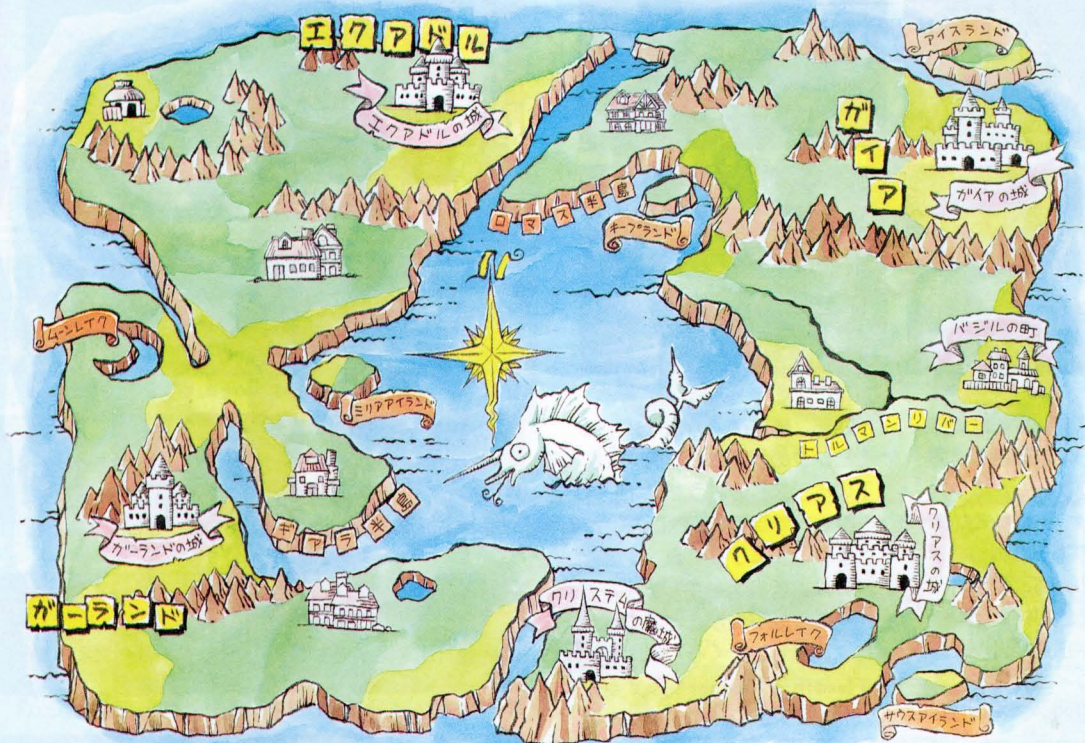
魔神の斧
世界に1つしかないまぼろしの武器なので道具屋では売ってない。強力な武器だ

炎の剣
やいばに炎をまとった剣だ。これをにぎって戦うとカッコよさそうだ(1980G)

ナイトブレード
「戦士のための剣」というキャッチコピーで売られている剣だ。(980G)

鎖がま
むかし、忍者海老丸が妖城を登るのに愛用していた道具。武器にもなるぞ(240G)

バトルソード
もっとも安い武器。でも、素手で魔物と戦うよりはましだろう(70G)

【付録ディスクの『SILVER SNAIL』の遊び方と注意①】まず最初に注意してほしいのが、ゲームデータのセーブを絶対に付録ディスクにしてはいけないということです。いちばんいいのは、付録ディスクに入っている「S-SNAIL.FDG」と「SNAIL-B.FDG」の2つのファイルを別のディスクにコピーして遊ぶことです(ファイルコピーの方法は118ページ参照)。コピーしたディスクからこのゲームを遊ぶには、まずディスクのライトプロテクトを開けて書きこみ可能な状態にしておきます。(次のページにつづく)

ガイアの城から出発だ

■ガイアの城にて

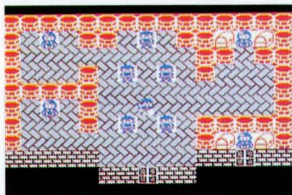
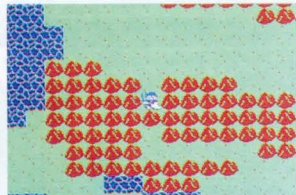
旅はガイアの城から出発だ。ガイアの城の王さまが冒険の記録(データのセーブ)をしてくれたり、次のレベルにあがるまでの経験値を教えてくれる。また、城のなかにいる人との会話が旅の道標(みちしるべ)となる。ガイアの城では西にいる魔物を倒し、世界各地に建てられた祭壇(さいだん)を破壊することだと、教えてもらった。

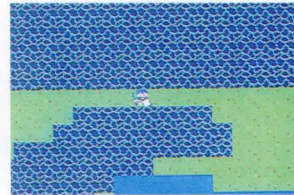
■旅の下準備

せっかく王さまから100ゴールドもらったのだから武器でも買おう。その武器を装備するにはウインドウを表示させ「どうぐ」のコマンドを選択する。また、装備をはずすときや、呪文やその他のアイテムを使用するときもこのコマンド。「しらべる」は勇者の足もとがどうなっているか調べる。宝箱はこれでとる。「ひょうじ」は表示(文字スクロール)速度を変える。

■魔物と対決

まえぶれもなく魔物と遭遇(そうぐう)し、戦闘モードに画面が切り替わる。装備してある武器を使って魔物を攻撃するときは「こうげき」を選ぶ。呪文やメンソレータム、薬草を使うときは「どうぐ」を選ぶ。「にげる」で逃げる。魔物の呪文によって勇者が眠ってしまうと、勇者のステータスに「SLEEP(スリープ)」と表示される。

さぁ、出発だ!

↑ここはガイアの城のなか。奥にいるのが王さま。今から旅にでるところだ

↑祭壇を研究している人に会うため、バジルの町へ。しかし、山があって進めない

↑おい、おっさん。そこをどいとくれよ。何っ、あれをくれないとどかないだと!

↑西の大陸に続く道が現れた。その道を進め。旅はこれから中盤にさしかかる

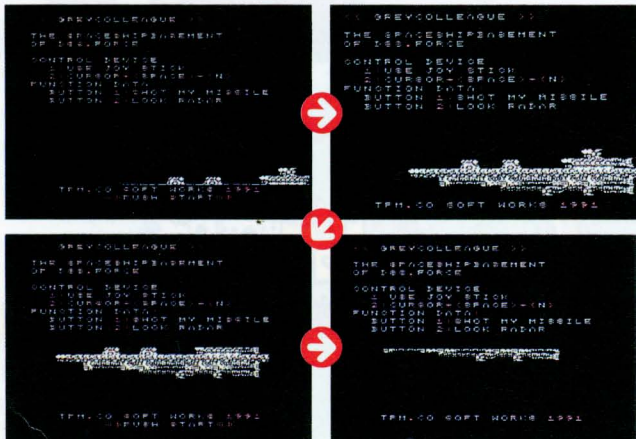
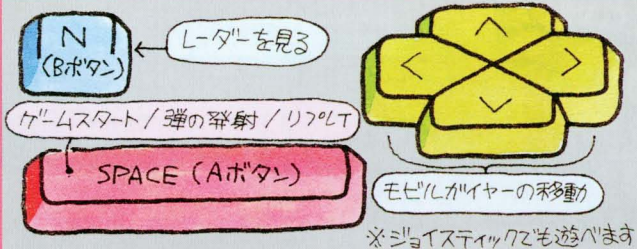
【付録ディスクの『SILVER SNAIL』の遊び方と注意②】ディスクドライブにコピーしたディスクをセットし、「RUN"S-SNAIL.FDG"」と打ちこんでリータンキーを押すとゲームができます。はじめて遊ぶときは、かならず「START」を選んでください。保存したデータがないのに「CONTINUE」を選ぶとエラーが出ます。

シューティングの新しい伝説がはじまる

GREY COLLEAGUE グレイ・コリアーグ

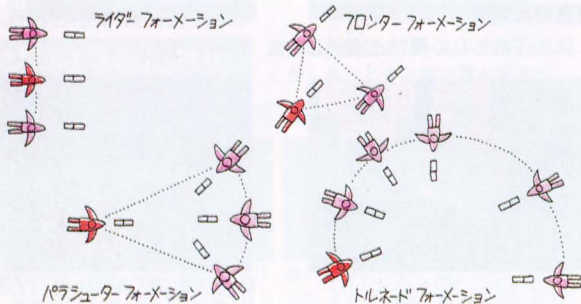
画17面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは高速モードもおすすめ

by TPM.CO SOFT WORKS ▶リストは65ページ

キー操作を説明するタイトル画面。巨大戦艦グレイコリアーグがよぎっていくデモがいい

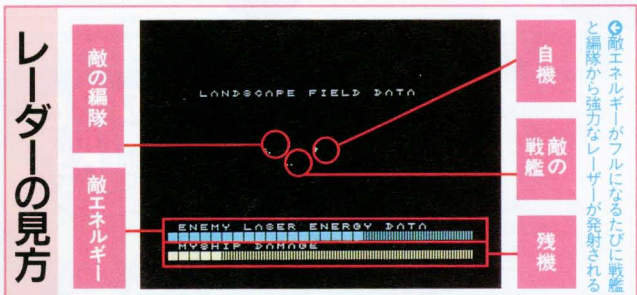
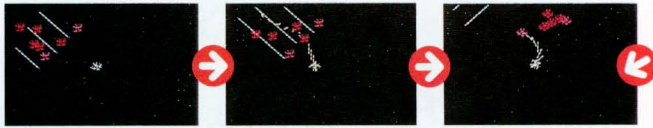
まものクエストシリーズの作者TPM．COによる新感覚のシューティングゲーム。広い大宇宙を飛びまわり、しつこい敵編隊をパズルのように倒しながら、巨大な敵の戦艦と戦う。

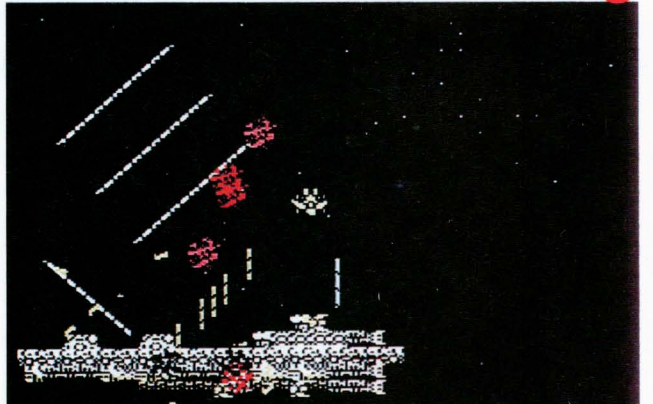
基本は、自機モビルガイヤーを操縦して、宇宙空間に浮かぶ巨大な戦艦グレイコリアーグを破壊するのが目的。ステージに相当する「MISSION（ミッション）」が8つあり、各ミッションごとに1つの戦艦を破壊すればクリアになる。ただし、戦艦はなかなか固く、そうとう着弾しないと破壊できない。

そのうえ、どのミッションにも戦艦を護衛する編隊が1つだけある。編隊は、赤いボス1機とピンクのザコ数機で構成され、下のイラストのようなフォーメーションで自機を執拗（しつよう）に追いかけまわし攻撃してくる。しかも、ザコは無敵の幽霊キャラなので（そのくせぶつかるとアウトだし、攻撃もしてくる）、編隊を倒すにはボスをねらいうちするしかないのだ（このボスがまた固い）。編隊の倒し方をあれこれくふうするのも、このゲームの楽しみの1つになる。

全8ミッションをクリアすると戦いぶりに応じた称号が授けられ、最高位はマスター・オブ・グレイ。編集部ではMOROとコルサ山島が持っている。

編隊のフォーメーション

レーダーの見方

敵エネルギーがフルになるたびに戦艦と編隊から強力なレーザーが発射される

慣性のきいた操縦感覚で大宇宙を駆けめぐる。まずレーダーで確認して進む方向を決める

自機は斜めが速い。しかも慣性があるので逃げながら振り返っての多彩な攻撃ができる

本命の戦艦はさすがにでかい。小さな敵機とレーザーに気をつけて

わずかなスキをついて数発ずつまとめて打ちこむのがコツ。これが気持ちいい

戦艦を倒した！ 閃光で一瞬画面は真っ白になり、戦艦は粉々に砕け、自機が1機増える

【付録ディスクの『GREY　COLLEAGE』を別のディスクにコピーする場合の注意】『GREY COLLEAGE』は付録ディスクのメニューから呼び出して遊ぶことができますが、別のディスクにコピーして遊ぶ場合は「GREY1.FDG」と「GREY2.FDG」の2つのファイルをコピーしてください（ファイルコピーの方法は118ページ参照）。コピーしたディスクからこのゲームを遊ぶには「RUN"GREY1．FDG"」と打ちこんでリターンキー。メインプログラム（GREY2.FDG）を自動的にロードし、ちょっと待つと遊べます。

わたしの1週間の仕事はブロックくずし

一週間の壁

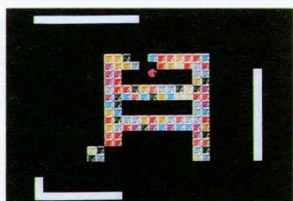
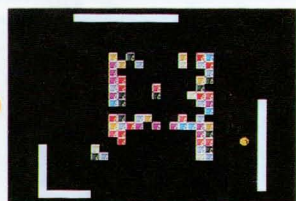
MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by まもてん

▶リストは49ページ

むかし、1988年11月号に『TRIPLE（トリプル）』という画面の外枠にそってぐるぐる回る変態パッドを操作してボールをキープしつづけるスカッシュゲームがあった。これにブロックくずしの要素を加えたのがこのゲームというわけだ。

画面の中央に個々のブロックの集まりによって1週間の曜日の文字が作られている。その周囲にあるパッドを操作してボールを打ち返し、ブロックを消していく。すべてのブロックを消すとクリア。月曜日のステージから始まり、クリアするごとに曜日順のステージが次々登場してくる。日曜日のステージをクリアすると月曜日のステージにもどってくりかえす。また、ボールがパッドより外に出てしまうとミスとなり、5回ミスするとゲームオーバー。

ゲーム開始時や、ミスした直後に登場するボールは赤い色をしている。この状態のときのボールはブロックを5つ消すまでブロックに反射せず突き進む。

最初は月曜日のステージ。画面の左上から無敵の状態をしたボールが飛んできたぞ

パコパコ、ボールを跳ね返し、ここまでブロックを消したぞ。クリアできるかな

ブロック総数56

ブロック総数80

ブロック総数76

ブロック総数96

ブロック総数72

ブロック総数102

ヒタヒタヒタ。クルッ。だ、誰もいない

透明人間

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 清水智

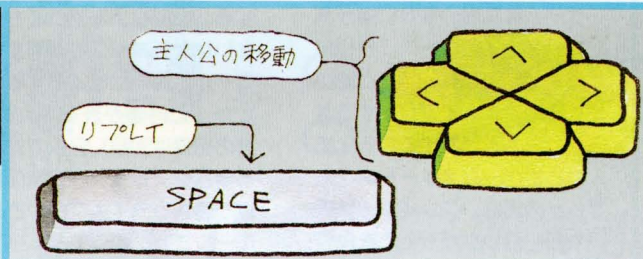
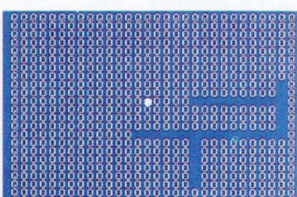
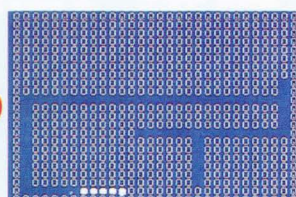
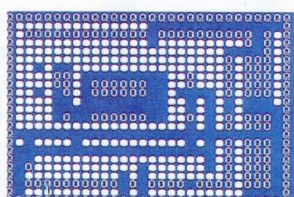
▶リストは50ページ

主人公の移動

リプレイ

SPACE

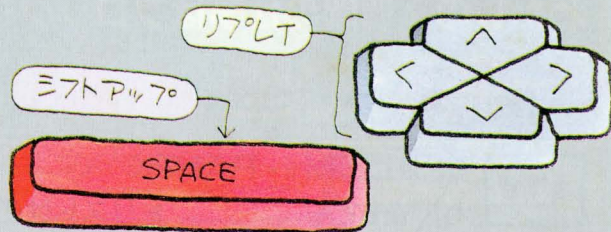
場所は小麦粉を敷きつめた床の上や雪の上。姿は見えず軌跡だけを残して追ってくる透明人間。そして逃げまわる主人公。そんな追いかけっこを思い浮かべてしまうゲームであり、シンプルで、スピーディーで、ノスタルジックで、かつエキサイティングなゲームだ。

RUNすると画面が作成される。アルファベットのOは主人公が動きまわれるところでQが壁になっている。主人公は画面の中央にいる白い丸。透明人間はCHR$(32)で、Oが消えてるところに存在している。主人公と透明人間は、たがいに自分と同じ軌跡を残して動きまわるが、主人公が残した軌跡に主人公が進むことはできない。透明人間が自分の作った軌跡のなかを動き回り、どこにいるかわからなくなってしまうことがある。そんなときはまるでジョーズにおそわれる気分だ。透明人間はあくまでも1文字ぶんの大きさなのでOの消えてるところに逃げてもだいじょうぶ。追ってくる透明人間につかまってしまうとゲームオーバーとなりスコアが表示される。逃げてる時間が長くなるほどスコアは高くなる。

またときどき透明人間が追いかけるのをなまけて、ずっと動かなくなることがあるが、おおめにみてやってください。

透明人間がじわりじわりよってきた。そろそろ逃げるとするか

下の壁にそって右に逃げている主人公のすぐうしろに透明人間が追ってきている

あっちこっち逃げまわりなんとか逃げのびてるぞ。だんだんにげにくくなってきた

とうとう透明人間につかまってしまいゲームオーバー。次はもっとに逃げのびるぞ

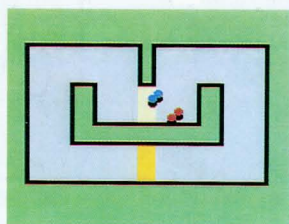
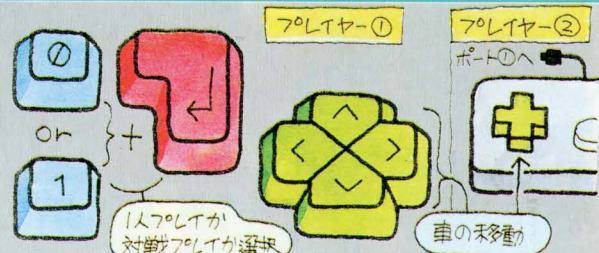
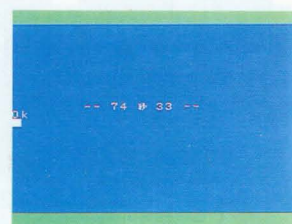
レース終盤の追いこみが手に汗にぎるぜ
04ドラッグ ゼロヨン・ドラッグ

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by HIDEYUKI ▶リストは51ページ

04(ゼロヨン)レースというのを知っているかな? このレースは2台のマシンを使ってたった400メートルの直線距離を競い合うレースのことで、それがこのゲームだ。キミは赤い車に、コンピュータは青い車に乗りこむ。レースは自動的にスタート。キミはマシンをシフトアップ(ギアを上げる)することしかできない。速く走るにはスピードに応じ、タイミングよくシフトアップすること。コンピュータ車に勝ち抜いていくとランクが上がり速い車が登場してくる。ランクAの車に勝てば優勝だ。

↑スタート。青い車のでだしがいいぞ ↑レース中盤。ギアを3速にシフトアップ ↑ギアは5速。ゴール直前でついに青い車を抜きさった。逆転勝利だ

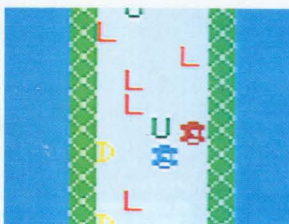
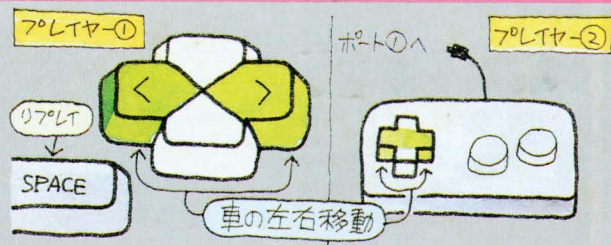
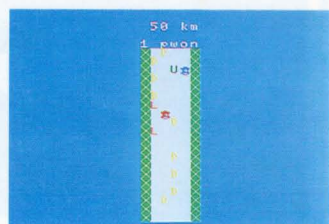
箱庭レースでおおさわぎしよう
なるべくはやく

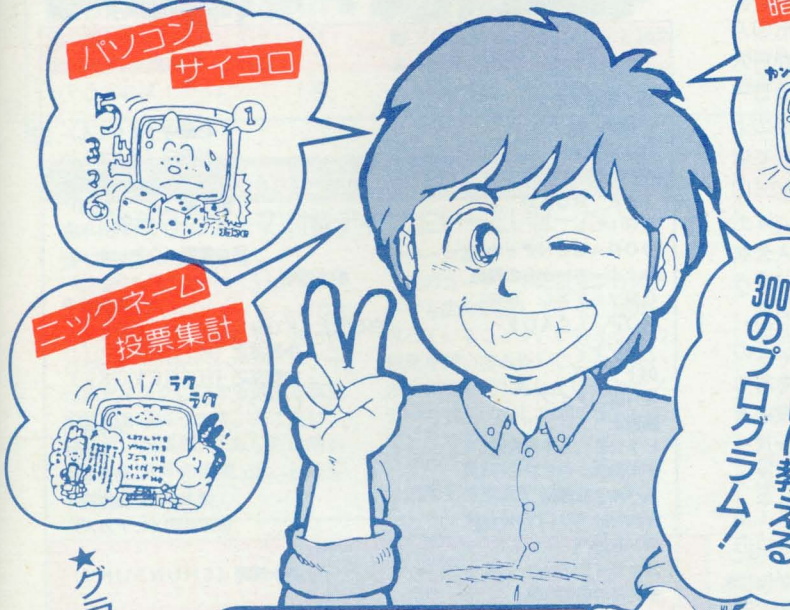
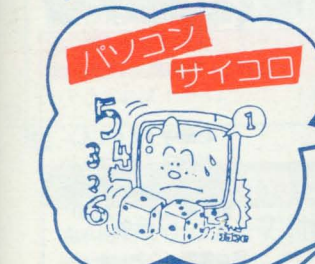
MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by Syu Sot ▶リストは52ページ

ゲームは画面のなかに描かれたコース上でのレース。RUNすると「Ø OR 1?」と聞いてくるので1人でプレイするなら0、2人で対戦するなら1を入力してゲームスタート。1人プレイの場合、プレイヤーは青い丸が2個つながった車を操作する。右回り、左回りどちらでもいいからコースを4周するとゴール。画面には4周するのにかかった時間が表示される(作者の記録は30秒)。2人で対戦する場合はプレイヤー2用の赤い車が登場し、1人プレイと同じルールで競い合うぞ。

↑車は壁に衝突してもだいじょうぶ

↑レース終了後には勝者のタイムが表示

抜きつ抜かれつ白熱するレースゲーム
UP・DOWNレース アップ・ダウンレース

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by YIS ▶リストは53ページ

これは2人対戦のレースゲーム。プレイヤー1が青い車、プレイヤー2が赤い車を操作する。画面の上からはU(車が1つ前進する)、D(車が1つ後退する)、L(一定時間車の操作がきかなくなる)の3つのアルファベットアイテムが移動してくるので、各プレイヤーはなんとしてもUをとって相手より前を走らなくてはならない。画面に表示されている走行距離が50キロメートルに達したとき、相手より前を走っていたほうの勝ち。また、画面の下に沈んでしまうと負けになる。

↑白熱したレースになってきた

↑50キロメートルを走り、勝敗が決まった

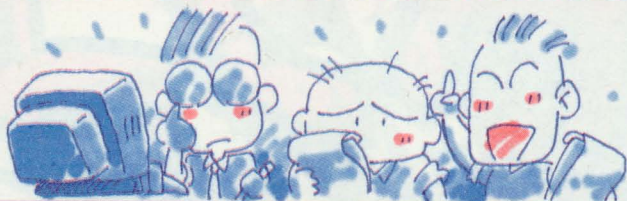
300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
暗号作成&解読
キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京 03(3200)5713

ファンダム スクラム

付録ディスクや夏休みや暑いのや寒いのやうるさいのやいろいろあって今月はとてもいそがしい。あー、それでも夏休みだ、お墓参りだ！

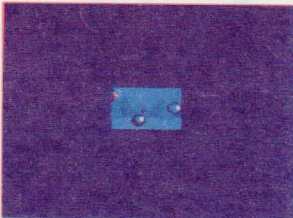
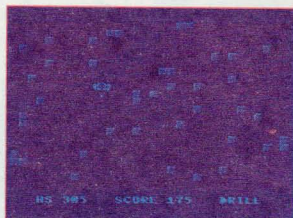
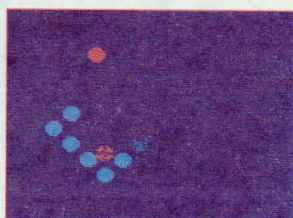
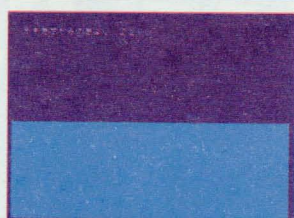
ちえ熱の選考会レポート

暑い、寒い、暑い、寒い、寒い、寒い寒いというのがわたしのいる編集部の状況だ。これに〝うるさい〟という言葉がくわわることになった。もうクーラーも寿命らしく、ガーガー鳴きまくっている。もう、いいかげんにしてくれ。

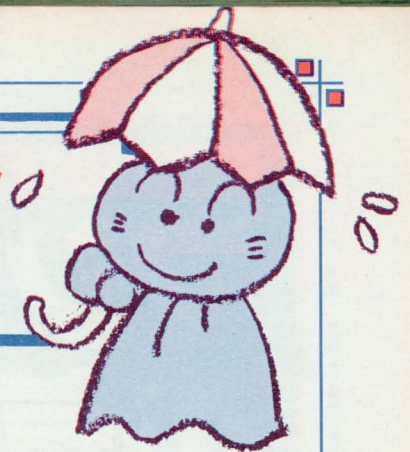
編集部員も人の子。24時間営業年中無休で仕事をしているわけでなく夏休みがもちろんある。6月中旬に1週間のアメリカ西海岸へ新婚旅行にいってきた某編集長なんかは夏休みがなくても大丈夫だろうが、私達はアメリカ西海岸とはいわないが、せめて九十九里海岸へでも泳ぎにいきたい。だから今月の選考会はそんな夏休みがございまする関係で、いつもより1週間近くはやく選考会が開かれた。

受付期間が短かったものだから投稿作品数もいつもより少ない。だからっといって作品の質まで落ちると、かんちがいしてもらっては困るぞ。それでは選考会のレポートをしてみる。まずは俵クンの『ICE ROAD』は氷の上をすべりながら穴や障害物をよけていくスクロールゲーム。もうちょっと氷の上をすべっていく感じをだしてほしかった。蒔田クンの作品の『CRYSTAL BALL』は上下にバウンドしている主人公を操作して敵のあいだをぬってクリスタルボールをとるゲーム。敵のあいだをすりぬけていくのにスリルがあったが、でもおもしろさが足りなかった。投稿者で最近目につくのが、インパクトのある名前を持つ界外年応(かいげとしまさ)クン。N画面に投稿してきた『TIME PENCIL』は9つのコースを持つ、1人で遊ぶレースゲーム。いろんなコースで遊べる楽しさがあるが、かんじんの車の操作がかんたんすぎた。

今月の選考会に出品された作品

作品	作者
●1画面タイプ	
一週間の壁	杉原守（まもてん）
立体飛行球	杉原守（まもてん）
透明人間	清水智
ICE ROAD	俵広明（H．T2076）
DRILL	界外年応
DORAGONアッオー	樋口義剛（ウアッオー）
氷上よーさいからの脱出	松本道明（ドーメーof P．S．G）
CRYSTAL BALL	蒔田茂幸
HOP LOAD2	白石恒太（KOBUCHIN SOFT）
トリジャン	中西英之（HIDEYUKI）
04ドラッグ	中西英之（HIDEYUKI）
●N画面タイプ	
裏表止	田中将司
FIRE STORM	木内靖
TIME PENCIL	界外年応
スパルタ教師M	山岸淳一
それいけ、サバイバルだ！	田辺英和（ヒデカズ）
●FP部門	
エキサイティング アタック	藤永俊輔（SHUNSUKE）
●先月の保留作品	
UP・DOWNレース	岩崎良幸（YIS）
なるべくはやく	藤本修一（SyuSot）

採用までもうちょっと、ガンバレ！

まもてんクンの『立体飛行球』。黒卯下郎が操縦する宇宙船で障害物をよけまくるゲーム。画面はきれいで3重スクロールもするがゲームがむずかしくて長く遊べない

界外クンの「DRILL」は画面をいっぱいにつかったアクションゲームだ。しかし障害物をよけてもぐるだけで、シンプルすぎる。もうちょっとアイデアがほしい

ダイナミックに動くドラゴンで隕石を破壊する「DORAGONアッオー」。画面の上でドラゴンを動かせば簡単にハイスコアがでてしまい隕石の登場に問題があった

脱出を試みる強引な隊員がバリアにむかって、つっこんでいき爆発する。それを参考にしてプレイするというストーリーがおもしろい「氷上よーさいからの脱出」

あしたは晴れだ！

担当：コルサコフ山島

編集部秘密会議

まだ、わたしたちもこれからどういうことになるのか、ばんやりしたイメージしかない段階だが、とにかく付録ディスクがついた。

ディスクの付録をつけることについてはずいぶん悩んだ。

●あれこれ節約しても800円を超えてしまう。買ってもらえるかしら。＝北根編集長(妙齢)

けっきょく段ボールのパッケージが最初の予定よりも高くなり、900円を超えた。

●なんとかして800円台にしたい。ねえねえ、いっそ損を覚悟で880円で出しちゃおうか。そうしようかなあ。＝山森編集人(36歳)

そうすればよかったのに、と思っている読者もいるだろうが、じっさいつい最近まで山森編集人は悩んでいたのだ。

もちろん、わたしたちの悩みの多くは、中身の問題だった。

ディスクには、もちろんファンダムのプログラムを入れよう、というのはいちばん最初から決まっていたが、ほんとうにそれでいいのか、という話もじつはあった。次は、ディスクの内容をどうするか、編集会議を重ねていたときの元MSX1(RAM8K)ユーザーの発言だ。

●プログラムは、コツコツと根気よく打ちこんで、ようやく完成したものが動く、そこが楽しいんだと思います。その達成感がいいんです。なんでもかんでもディスクに入れちゃうと、その楽しみがうばわれるようで……。グスン。＝例の引田クン(28歳)

ほろっ、とくるものがあった。みんな、一瞬、シーンとした。ディスクなんかやめちゃおうか……。しかし、彼の主張には、大きな欠陥があったのだ。

●でも、そんなに打ちこむのが楽しいのなら、ディスクに入っていても、打ちこめばいいじゃないか。＝コルサコフ山島(35歳)

そうだ。打ちこむ楽しさというのがあるのはたしかだが、それは選択できるものなのだ。それともうひとつ、かつてハム少年でラジオ少年だった山森編集人は、

●打ちこむのが楽しいんじゃなくて、バグ探しが楽しいんだ。だから、バグ探しクイズをやればいいんじゃないの。＝山森編集人

おお、そうだ。それはいい、さっそくやろう。たとえば、詰めバグ。「3手でバグを取ってください」とか。それから、利きバグ。現象だけを見て、エラーの原因をあてる、とか。……と夢だけは広がっていったが、ご存知のようにこれは実現しなかった。本気で作ろうとするとたいへんなんだもの。

意見とテーマの募集

12月号のテーマ：付録ディスクにいーたいほーだい

●12月号への意見募集

付録ディスクはどうあるべきか。このままでいいのか、もっとDSみたいになるべきなのか、さっさとやめたほうがいいのか。そこで、付録ディスクに関する過激な意見や質問を募集します。あて先は、Mファン編集部内「あしたは晴れだ！ 12月号の意見」係。しめ切りは9月30日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどをハガキに書いて「あしたは晴れだ！テーマ」係まで。しめ切りはないのでいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

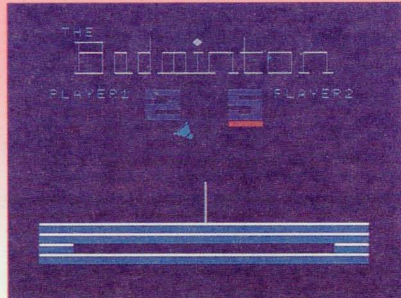
●情報局＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどの募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

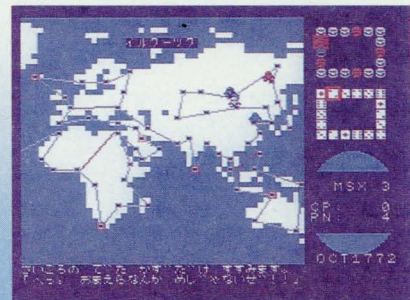
あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

第15回季間奨励賞発表

受賞作『THE BADMINTON』 宮城 阿部俊一郎 高校2年

❶元バドミントン部のOrcが「ああ、バドミントンだ。うれしいな、あやしいな」と大喜びした作品

9月号掲載のこの作品は、対戦専用のスポーツゲームだが、シャトルのコントロールが緻密(ちみつ)で、やりこむほどに本物のバドミントンの楽しさを再現していることがわかる。今季の奨励賞はもんくなく、新コーナー「アルゴリズム甲子園」を生み出した、この魅力の作品に決定。作者の阿部くんには奨励金3万円をさしあげます。

第3回FP部門奨励賞発表

このゲーム(7月号掲載)の世界地図を見ていると、作者の芦田くん(OCT1772)の教養とグラフィック能力の高さに感じいってしまう。電子すごろくとしての楽しさはもちろん、ほんとのほんとに地理の勉強になる。しばらくやっていると世界地図が頭に入ってしまう。FP部門奨励賞は、7月号の人気調査でも断トツだったこの作品に。

❶まったく、このゲームをやっていると人生はすごろくで、世界はゲーム盤だという真理がよくわかってくる

受賞作『THE WORLD SUGOROKU』 東京 芦田浩一 専門学校1年

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

Øからわかる

マシン語の気持ち

第7回：8ビットのLD命令②

■超簡易アセンブラ資料

■いくつかのBIOSエントリ(●名前①16進表記のアドレス②機能③呼ぶまえの準備④呼んだあとレジスタにセットされる数値⑤内容が変化するレジスタ)　●FILVRM①ØØ56②VRAMの指定領域を同一のデータで埋める(VRAMアドレスは14ビットのみ有効)③HLに書きこみ開始のVRAMアドレス、BCに書きこむ領域の長さ(バイト数)、Aにデータ④なし⑤AF、BC　●LDIRMV①ØØ59②VRAMのある領域をいっきょにメモリへ転送する③HLに転送するVRAM領域の先頭アドレス、DEに転送先のメモリの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数)④なし⑤すべて　●LDIRVM①ØØ5C②メモリのある領域をいっきょにVRAMへ転送する③HLに転送するメモリ領域の先頭アドレス、DEに転送先のVRAMの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数)　●WRTPSG①ØØ93②サウンドレジスタにデータを書きこむ③Aにサウンドレジスタ番号、Eに書きこむデータ④なし⑤なし　●RDPSG①ØØ96②サウンドレジスタの値を読む③Aにサウンドレジスタ番号④Aに読みこんだ値⑤なし　●CHGET①ØØ9F②1文字入力(入力待ちあり)③なし④Aに入力された文字のキャラクタコード⑤AF　●CHPUT①ØØA2②1文字表示③Aに表示する文字のキャラクタコード④なし⑤なし　●POSIT①ØØC6②カーソルの移動③HにカーソルのX座標、LにY座標④なし⑤AF　●CHGCAP①Ø132②CAPランプの状態を変える③ランプを点けるならAに0、消すならAに0以外④なし⑤AF　■BASICとマシン語とのあいだの数値のやりとり　USR関数の引数は、整数型の場合、メモリの&HF7F8～&HF7F9にいったん格納され、BASICにもどってきたときはそのアドレスに格納されている値がUSR関数の値になる。これを利用して、&HF7F8(扱う数値が0～255ならこの番地しか使わない)に書かれている値をマシン語で読み出したり、逆にこのアドレスにマシン語で書きこんだりして、BASICとマシン語プログラムのあいだで数値をやりとりすることができる。これに関しては超簡易アセンブラのサンプルプログラム(行10～行70)を参照。

本欄の当初の目的、つまり、「BASICではできないことをBIOSを使ってやる」ために最低限必要なマシン語は
①レジスタに値をセットして
②BIOSを呼び
③BASICに帰る
である。こういう構成のマシン語をUSR関数で呼び出すのが本欄の基本的スタイルだった。

①には8ビットのLD命令、②にはCALL命令、③にはRET命令があれば目的が達成できる。16ビットのLD命令を使いたいときには、8ビットのLD命令を2つ使えばいいのだ。

そういうマシン語プログラムを作り出すことのできる、世界最低システムのアセンブラをわたしは開発した。下のBASICプログラムがそうだ。9月号で紹介した8ビットLD命令のマシン語コード公式を使った。

上記の3つの命令に限られるが、ちゃんとアセンブリ言語を使ってプログラムできるので試してみよう。

§

今回は、もう一度、USR関数についておさらいしておこう。

USR関数はBASICからマシン語をサブルーチンとして呼び出すためにある。たとえば、
A=USR(〈引数〉)
としてこの関数を呼び出すと、あらかじめ「DEFUSR=〈アドレス〉」で指定していたアドレス以降に書かれているマシン語プログラムを実行する。そのマシン語プログラムの最後にRET命令があればUSR関数を呼び出したところにもどる。

BASICとマシン語で数値の受け渡しをするときは、メモリの&HF7F8を使ってやることが多い(資料末尾参照)。

§

では、また来月。

■リスト　超簡易アセンブラ(ファイル名:S-E-ASMB.BAS)

```
10 'LD          H,0F7H   :USR(RG NUMBER)
20 'LD          L,0F8H   :
30 'LD          A,(HL)   :RG NUMBER
40 'CALL        0096H    :READ SOUND RG
50 'LD          (HL),A   :RG VALUE
60 'RET                  :BASIC
70 '*                    :ASSEMBLE END
1000 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEF FND(X)=VA
L("&H"+HEX$(PEEK(X)+PEEK(X+1)*256)):DEF
FNHX$(X)=RIGHT$("0"+HEX$(X),2)
1020 DIM RG(8):FOR I=1 TO 8:RG(I)=(6+I)A
ND7:NEXT:AD=&HF676
1030 PRINT "9020 DATA ";
1040 AD=FND(AD):D$="":OB$="":C=0 '● init
1050 E=PEEK(AD+7+C) '● new line
1060 IF E=0 OR E=58 THEN 1090
1070 IF E=32 THEN C=C+1:GOTO 1050
1080 D$=D$+CHR$(E):C=C+1:GOTO 1050
1090 ON INSTR(" LCR*",LEFT$(D$,1)) GOTO
1100,1110,1310,1320,1330 '● decision
1100 IF D$="" THEN 1040 ELSE BEEP:PRINT
STRING$(2,10):CHR$(13);"*ERROR!":PRINT C
HR$(10);D$;" in";FND(AD+2):END '● error
1110 IF LEFT$(D$,2)<>"LD" THEN 1100 '●●
reading "L"
1120 RN$="ABCDEHL(HL)":OP$=MID$(D$,3)
1130 CP=INSTR(OP$,","):IF CP=0 THEN 1100
1140 OP$(0)=LEFT$(OP$,CP-1):OP$(1)=MID$(
OP$,CP+1):IF OP$(0)="" OR OP$(1)="" THEN
 1100
1150 FOR I=0 TO 1:OP(I)=INSTR(RN$,OP$(I)
):IF (OP(I)<8 AND OP(I)>0 AND LEN(OP$(I)
)>1) OR (OP(I)>7 AND OP$(I)<>"(HL)") THE
N 1100 ELSE NEXT
1160 IF OP(0)*OP(1) THEN OB$=FNHX$(64+RG
(OP(0))*8+RG(OP(1))):GOTO 1290
1170 IF OP(0)>1 AND OP$(1)<":" THEN OB$=
FNHX$(RG(OP(0))*8+6):A$=OP$(1):K=2:GOSUB
 1340:OB$=OB$+NU$:GOTO 1290
1180 IF INSTR(OP$,"A")=0 THEN 1100
1190 IF OP$="A,(BC)" THEN OB$="0A"
1200 IF OP$="A,(DE)" THEN OB$="1A"
1210 IF OP$="(BC),A" THEN OB$="02"
1220 IF OP$="(DE),A" THEN OB$="12"
1230 IF OB$>"" THEN 1290
1240 IF OP(0)=1 THEN F$="3A":A$=OP$(1) E
LSE IF OP(1)=1 THEN F$="32":A$=OP$(0) EL
SE 1100
1250 IF MID$(A$,2)>"9" THEN 1100
1260 IF LEFT$(A$,1)<>"(" OR RIGHT$(A$,1)
<>")" THEN 1100 ELSE A$=MID$(A$,2,LEN(A$
)-2)
1270 K=4:GOSUB 1340:OB$=F$+NU$:GOTO 1290
1280 IF OB$="" THEN 1100
1290 PRINT OB$;:DT$=DT$+OB$:OB$="":IF LE
N(DT$)>200 THEN PRINT "Oh,no!":END
1300 GOTO 1040
1310 IF LEFT$(D$,4)<>"CALL" THEN 1100 EL
SE A$=MID$(D$,5):K=4:GOSUB 1340:OB$="CD"
+NU$:GOTO 1290 '●● reading "C"
1320 IF D$<>"RET" THEN 1100 ELSE OB$="C9
":GOTO 1290 '●● reading "R"
1330 END '●● reading "*"
1340 '●●● Are you numeric,really?
1350 IF RIGHT$(A$,1)="H" THEN A$=LEFT$(A
$,LEN(A$)-1):GOTO 1390
1360 '●● decimal(10)
1370 A=VAL(A$):IF A$<>MID$(STR$(A),2) TH
EN 1100
1380 IF A>16^K THEN 1100 ELSE 1430
1390 '●● hexadicimal(&h)
1400 IF LEFT$(A$,1)="0" THEN A$=MID$(A$,
2)
1410 IF LEN(A$)>K THEN 1100
1420 A=VAL("&H"+A$):IF A$<>RIGHT$("000"+
HEX$(A),LEN(A$)) THEN 1100
1430 A$=RIGHT$("000"+HEX$(A),K)
1440 A$=A$+A$:NU$=MID$(A$,3,K)
1450 RETURN
9000 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000:DEFUSR=A
D:RESTORE 9000
9010 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE
 AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
```

超簡易アセンブラ文法

■使用レジスタ　A、B、C、D、E、H、L(以下r、r1、r2はこれらを指す)
※特定の条件でメモリの一部もレジスタのように使える。表記と意味は以下のとおり
(HL)、(BC)、(DE)　それぞれHL、BC、DEレジスタの内容をアドレスとする1バイトの領域
(nm)　2バイトの数値nmをアドレスとする1バイトの領域

■命令　●LD命令=①r1にr2を複写【書式】LD　r1,r2 ※r1、r2の一方は(HL)に置き換え可能。どちらかがAレジスタならもう一方を(BC)、(DE)、(nm)に置き換え可能　②rに8ビットのデータnをセットする【書式】LD r,n　※rは(HL)に置き換え可能　●CALL命令=メモリのアドレスnmを呼び出す【書式】CALL nm　●RET命令=呼び出されたところにもどる【書式】RET

■数値の表記について　10進数はそのまま書く。16進数は、①最後に大文字のHを付ける、②先頭がA～Fになるときはそのまえに0を付ける、の2つを厳守。また、このアセンブラでは2進数は使えない

■使い方　「'」を行番号の直後に付け、そのあとに命令(すべて大文字)を書く。行番号は行1000よりまえにあればなんでも可。注釈は「:」の後に書く(注釈のないときは「:」は不要)。こうしてプログラムが完結したら、最後に「*」(終了の印)だけの行を作る。行10～70のサンプル参照。ここでRUNすると「9Ø2Ø　DATA　」のあとにマシン語データを表示するので、この行にカーソルをあわせてリターンキーを押す。その後、「RUN　9ØØØ」を実行すれば、USR0番にマシン語が定義される。じっさいにはこうしてできた行9000以降を切り離して使うといい。ちなみに、サンプルは引数にサウンドレジスタ番号を入れてUSR関数を呼ぶと、そのサウンドレジスタの値をUSR関数の値として返すマシン語(本欄の第0回目のサンプルとほぼおなじプログラム)。なお、100バイトを超えるマシン語プログラムは不可。

スーパー ビギナーズ

Super Beginners' 講座 第11回

超初心者

今月は論理演算の抜き打ちテストをやる。なんてのはうそで、遊び感覚で論理演算のしくみに触れられる、かんたんなゲームを作ったのでさっそく遊んでみてほしい。

論理演算のしくみを知ろう

論理演算のだいたいのしくみや理論的な部分はわかったつもりでいる、でも、いまいちピンとこない……というのが正直な実感ではないだろうか。

たとえば、1のNOTがØでØのNOTが1、のはずなのに
PRINT NOT Ø
を実行すると、－1になるし、
PRINT NOT 1
なんかは－2になる。なぜ?

じつは、1のNOTがØ……というのは、ビット(2進数1桁)単位の話で、じっさいの論理演算は、整数型数値の枠(16ビット)いっぱいを使っておこなわれているのだ。だから、たんに「0」といっても16個のØのならぶ2進数、「1」も15個のØと1個の1でできた2進数だと考えなくてはいけない。そして1桁ごとに「NOT」をしていくと……。わかったかな?

わかった人も、まだピンと来ない人も、今月の付録ディスクに入っている「SB-KOZA.BAS」というファイルを実行してみてほしい(遊び方は下のカコミ。ディスクユーザーでない人がいたら、ごめんなさい。リストは掲載していません)。

テストのような、ゲームのような、このプログラムは、論理演算のシミュレーションなのだ。

キーボードにふれてみよう

RUN"SB-KOZA.BAS

ディスクを抜いてMSX本体の電源を入れ(ターボRは起動するまで1キーを押しておく)BASICの初期画面が出たら付録ディスクを入れ、上記の命令を打ちこんでリターンキーを押そう。ゲームがはじまる。

```
SCORE    0    HI-SCORE    0
ﾀﾞｲ 1ﾓﾝ
    19272  OR      -79 ?
           HEX   BIN
 19272     4B48  0100101101001000
   -79     FFB1  1111111110110001
  -128     FF80  1111111110000000

                    TIME= 86
```

付録ディスクのプログラムについて

付録ディスクのなかの「SB-KOZA.BAS」を実行すると『論理演算ゲーム』がはじまる。

■基本的な遊び方

まず、緑色の枠のいちばん大きなスペースに、論理演算式の問題が表示される。画面右下でタイマーが動きはじめるので、300になるまでに解答(後述)する。タイマーが300になるまえに解答できたときはリターンキーを押す。

正解すると得点が表示され(ヒントの有無で判定)次の問題に進むときはカーソルキーの下を押す。

全20問の出題を終わると、総合評価(正解数/ヒントを見た回数/総合得点)を表示。Yキーで再挑戦。Nキーで「おつかれさま」。

■解答のしかた

解答は、すべて16桁の2進数の各ビットを切り換えることでおこなう。緑枠の右下の欄、16個の0のならんだところが解答欄だ。

その上に、2列(NOTのときは1列)の16桁2進数があるが、これは問題に使われている数値を2進数化したもの。これを見て、各桁で指定された論理演算をしていくのだ。

明るい青のカーソルをカーソルキーで左右に移動させ、スペースキーを押すと、そのときカーソルの指している桁の1、0が切り換わるしくみだ。

ESCキーを押すと、そのときに指定されている論理演算のビット変化のパターンがヒントとして表示されるので、各演算の意味を忘れていてもここで記憶を新たにできる親切設計なのだ。

【画面の見方】緑枠のいちばん大きなスペースが出題欄。その下に出題に使われた数値と解答の数値を、左から10進数、16進数(HEX)、2進数(BIN)で表示している。ESCキーを押すか、失敗するかすると、画面下にヒント(各ビットの変化)が表示される。

アルゴリズム甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻①

1人バトミントンへの野望

Orc(オーク)(以下O)：(頭をかかえて)う～ん、う～ん。
鈴木ファジー伸一(以下フ)：あれOrc(オーク)、何悩んでんの？
O：いやあ、ボスが新コーナー作るからってページくれたんだけど、何書いていいか。
フ：へえ、それはご愁傷さま。
O：また、ひと事みたいにいって。ファジーも担当の1人だよ。
フ：ガ～ン、しおしお。で、これは何をやるページなのさ。
O：アルゴリズムについて研究していくページなんだけど。
フ：ああ、知ってる、1円玉やジュースの缶の原料だろ。
O：それはアルミニウム／　アルゴリズムはプログラムの流れのことだよ／
フ：で、今回は何をやるわけ？
O：9月号で採用した、『THE BADMINTON』ってゲームあったでしょ。
フ：あれはよく出来てたよ。でも、2人対戦専用なんだよな。
コンピュータ対戦の1人用バージョンがあるといいのに。
O：それ。今回はコンピュータ対戦のアルゴリズムを作るの。
フ：へえ。それならコンピュータプレイヤーが何種類かいて、強さと性格が違うってのがいいな。AI搭載で、対戦するたびに成長していくってのはどう？
O：そこまでいくと市販ソフトだよ。ともかく、簡単でいいから1人用バージョンを作ろう。
フ：で、誰が作るの？
O：それはもちろん……。
フ：あ、あのさあ、甲子園というタイトルにちなんで、読者からプログラムを募集して、アルゴリズムの出来を競うコンテストをするってのはどう？
O：いいアイデア。でも本当はラクしたいだけなんでしょ？
フ：バレたか。じゃ、残りの原稿ヨロシクね。バイバイ／
O：あ、いない。ファジーのやつ、雲隠れしやがったな／

←9月号のファンダムから『THE BADMINTON』。シャトルの動きがリアルな2人対戦ゲームだ。決めろ、スマッシュ！

プログラムを作るにあたって

『THE BADMINTON』ではコンピュータの思考ルーチンで、
★ショットを打つ時期
★ショットの種類((カーソルキー入力による4種類)×(トリガー入力による2種類)の8種類)
を判断、決定する必要があります。それらを実現するにあたり、次のことを守ってください。
①付録ディスクに入っているBADMINTN.EXT(単体で遊べます)を使用して、もとのプログラムでのプレイヤー2をコンピュータの思考ルーチンとすること。
②思考ルーチンで変更できる変数は以下のとおりで、既存の他の変数は変更できません。かっこの中の数値は、コンピュータの思考ルーチンで設定されるべき値です。また思考ルーチン内での変数の新設、その変更はかまいません。なおTはもとのプログラムにはありませんが、行80のSTRIG文の代わりに編集部で設けました。
S……ショットの種類(0＝打たない、1＝クリヤー、3＝ドロップ・ヘアピン、5＝プッシュ、7＝スマッシュ)
T……思考ルーチンのショットの強弱(0＝強い、1＝弱い)
③以上の設定をするために、変更する行があります。つまり行1000以降にサブルーチンとして思考ルーチンを追加するのですが、具体的には行70の最後に、
：IFE＝1THENGOSUB1000
を加え、サブルーチンに飛ばします。行1000以降ではS(ショットの種類)とT(ショットの強弱)を設定します。この判定はシャトル(羽)が移動するたびに行われるのでそのたびに打つときはS＝(ショットの種類)、打たないときはS＝0を設定しなければなりません。Tはシャトルを打つときだけ設定すればいいでしょう。また指示された部分以外を変更してはいけません(初期設定は可)。
　この行1000以降のサブルーチンがあなたの腕のみせどころです。いつ、どの位置で、どのショットを打てばよいのかをうまくS、Tに設定してください。極端な話、変数に指定通りの値が入ってくれば、たとえ乱数しか使ってなくてもそれは立派なアルゴリズムなのです(それが優れた思考ルーチンかどうかは別ですが)。
　あ、サブルーチンの最後にRETURN文を入れるのを忘れないようにしましょう(笑)。

応募要項はこれだ！

・プログラムはBASICのみ。
・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたものと、本体＋サブルーチンを普通にセーブしたもの、計2本。
・ディスクで応募すること。
★応募書類の規定
・80ページの応募用紙に必要事項をもれなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。
★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と赤で書くこと。
・79ページのイラストの参考にすること。
・あて先は80ページにあります。係には「アルゴリズム甲子園・1人バドミントン」と明記。
★しめ切り
・11月末日の消印有効。
・発表は2月情報号の予定。
★採用
・優秀作には賞金1万円。
・入選作にはオリジナル・グッズ。どちらにも、掲載誌を送る。

一週間の壁

MSX MSX2/2+ RAM8K BY まもてん

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF
:WIDTH32:FORI=12TO19:READA:SOUNDI-7,A:VP
OKE8192+I,235+I:VPOKE8200+I,-(I<15)*255:
FORJ=0TO7:VPOKEI*64+J,127+J:NEXTJ,I:FORI
=0TO95:V=V+1-(I>25)*31+(I>48)*33+(I>73)*
31:VPOKE6146+V,I*2MOD64+160:NEXT:DATA,31
2 P=PMOD7+1:K=RND(-P):FORI=0TO13:FORJ=2T
O15:V=(VPEEK(P*8+I¥2)AND2^(J¥2))>0:K=K-V
:R=RND(1)*8:VPOKE6328+I*32-J,32-V*64-V*R
*8:NEXTJ,I:L=5:SPRITE$(0)="<~ろんんん~<
3 F=5:X=4+TIME/2MOD9:Y=1:M=1:N=1:DATA8,,
4 X=X+M:GOSUB5:M=M*A:X=X-(A<0)*M:Y=Y+N:G
OSUB5:N=N*A:Y=Y-(A<0)*N:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8-1),9-(F<1):S=STICK(0):IFSTHENS=(S¥5)
*2:VPOKE8212+(W+2-S)MOD8,0:W=WMOD8+7+S:V
POKE8212+(W+S)MOD8,255:GOTO4ELSE4:DATA16
5 A=0:IFXMOD31ANDY>-1ANDY<24THENV=VPEEK(
6144+X+Y*32)¥8:V=V*SGN(VPEEK(8192+V)):B=
V<20:A=-1-(F>0ANDBORV<12)*2:IFV>11THENSO
UND4,-V*12*B:SOUND13,0:IFBTHENLOCATEX,Y:
PRINT" ":K=K-1:F=F-1:IFK=0THENRETURN2
6 IFATHENRETURNELSEFORI=0TO255:SOUND4,I:
SOUND13,0:NEXT:L=L-1:IFLTHEN3ELSELOCATE1
4,21:PRINT"END!":POKE-869,1:RUN:DATA,12
```

プログラマからひとこと 画面たたいてさけびまくって

【まもてん】4度目の採用で喜んでいるまもてんです。今、これを書いているのは夏休みのはじまりなんですけど、読んでる人は9月、夏休みが終わって1週間とちょっとくらいでしょうか。1学期の成績が悪かったために、ここんとこ補習の嵐です。かちくそめんどくしゃあ(この地方の言葉で「ものすごくめんどくさいですね」の意)。この時期を利用してプログラムコンテストにFPの作品でも送りたいところですが、どうも長いのは苦手で……。おまけにクラブもいそがしいし……。出来るだけ頑張ろうと思う。遅くなってしまいましたが、『TRIPLE』のおとんさん、無断でアイデアを拝借してしまったことを深くお詫びします。このゲーム、あんまりよく見ると、当たり判定がおかしいのに気付くので、無心でやりましょう。最後に、ついにアーケード版グラディウスIIIのビギナーをクリアしてしまいました。あの時の喜びといったらもう、思わず画面たたいてさけびまくってしまいましたよ。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの位置
M、N……ボールの移動方向

その他の変数

A……ボールの反射フラグ／位置フラグ(−1：反射する、1：反射しない、0：ゲーム画面外＝ミス)／データ読みこみ用
B……汎用
F……ボールの勢い(0より大きければ、ブロックにあたっても反射しない)
I、J……ループ用
K……ブロックの残り
L……ボールの残り数
P……ステージ番号
R……ブロックの色設定用
S……スティック入力値
V……あたり判定用(ボールの移動先にある文字のコード検出などで使用)／汎用
W……ラケット移動用

プログラム解説

① プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●PSGレジスタ設定●キャラクタの色設定●ブロックのキャラクタパターン定義●ラケットの表示●PSGレジスタ設定用データ(この行で読みこみ)

② ステージ初期化

●変数更新●ブロックの表示●ボールの残り数設定●ボールのスプライトパターン定義

③ ニューボール

●変数初期化●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

④ メイン処理

●ボールの移動(X座標更新／行5のあたり判定サブ呼び出し／移動方向X成分更新／X座標補正／Y座標更新／あたり判定サブへ／移動方向Y成分更新／Y座標補正／ボールの表示)●スティック入力判定⇨入力があればラケットの移動(SCREEN1では、8文字ごとに色を設定できるのを利用して、指定色を切り換えることでラケットの移動を実現している。移動方向にある文字の色を白くし、反対側は黒くしているのだ。かんたんにいえば、球場の観客がやっているウエーブのようなもので、人は動かないが、波は動いて見えるのと同じ)●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

⑤⑥ あたり判定サブ

●変数初期化●ミス判定⇨ボールがゲーム画面内にあれば移動先にある文字のコード検出／反射フラグセット／衝突判定⇨壁からラケットにぶつかったら効果音／ぶつかったのは壁かの判定⇨ブロック消去／ブロック数、ボールの勢い更新／ステージクリア判定⇨クリアなら行2へ●ミスなら効果音／ボール残り数更新／ゲームオーバー判定⇨メッセージ表示／リプレイ(STOPキー)●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

補足

行5からのあたり判定サブでは、ミスをしてゲームオーバーにならなかったときに限り、GOTOでメインに復帰している。そのために、ミスをするとスタックがたまり、無意味にメモリを消費している。GOSUBで呼び出した処理は、RETURNで復帰するように心掛けてほしい。今回は影響が少ないので投稿時のままにしておいたが、バグの原因になることもあるので注意してほしい。

透明人間

MSX MSX2/2+RAM8K BY 清水智

▶遊び方は41ページ

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA
-Z:KEYOFF:A$="":FORI=0TO7:A$=A$+CHR$(VPE
EK(1064+I)):NEXT:SPRITE$(0)=A$:ONSPRITEG
OSUB80:SPRITEON:X=15:Y=10:O=20:P=20:R=5:
FORI=0TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30,"Q"
):NEXT:FORI=1TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING$
(28,"O"):NEXT
20 SC=SC+1:S=STICK(0):IFS=0THEN30ELSEV=(
S=7)-(S=3):Z=(S=1)-(S=5)
30 X=X+V:Y=Y+Z:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>80TH
ENX=X-V:Y=Y-ZELSEPUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15
,0:LOCATEX,Y:PRINT"●"
40 R=R-1:IFR<>0THEN60ELSER=RND(-TIME)*10
:W=RND(-TIME)*2:ONWGOTO50:IFO<XTHENQ=1:T
=0:GOTO60ELSEQ=-1:T=0:GOTO60
50 IFP<YTHENT=1:Q=0ELSEIFP>YTHENT=-1:Q=0
60 O=O+Q:P=P+T:IFVPEEK(6144+O+P*32)=81TH
ENO=O-Q:Q=0:P=P-T:T=0:R=1
70 PUTSPRITE1,(O*8,P*8),4,0:LOCATEO,P:PR
INT" ":GOTO20
80 BEEP:CLS:LOCATE10,10:PRINT"SCORE ";SC
:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標
O、P……敵の座標

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用
I……ループ用
Q、T……敵の移動増分
R、W……乱数用
S……スティック入力
SC……スコア
V、Z……プレイヤーの移動増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先の指定●スプライト衝突時の割りこみ許可●ゲーム画面の作成

⑳ キー入力

●スコア加算●スティック入力●移動増分の計算

㉚ キャラクタ移動

●プレイヤー座標の更新●障害物の判定⇨移動先に障害があれば座標をもとにもどす●プレイヤーの表示●足跡を残す

㊵㊿ 敵の思考

●移動カウンタの判定⇨乱数の発生／乱数の値によって移動増分を与える

60 敵移動チェック

●敵の座標を更新●移動先に障害物がないか判定⇨移動に障害があれば敵の座標をもどす

70 敵の表示

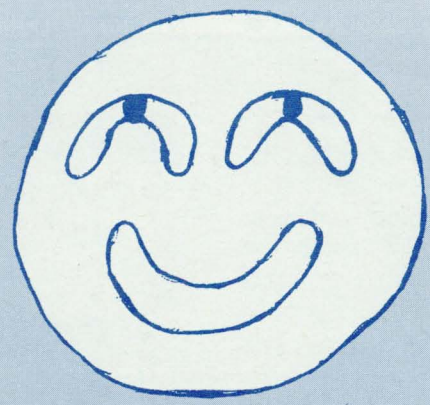
●敵の表示●敵の通った跡を残す●行20へ

80 ゲームオーバー

●効果音●画面消去●スコアの表示●リプレイ

プログラマからひとこと

長い道のりだった

【清水智】その昔、パソコンをやりたくてMSX2とMファンの第2号をいっしょに買ったのは何年前だっただろうか。ついにやりました／　初投稿、初採用。今ごろ初投稿とは、いやあ、長い道のりだった。しかしまさかこのゲームが採用とは思ってもみなかった。まあ、敵の動きだけは乱数がほどよく作用して、なかなかいい動きをしてくれて気に入っているが。あと、このプログラムは基本的な命令しか使ってないから、初心者が解析するのにちょうどいいかもしれない。ところで、ターボRの次の後継機はどうなるのだろうか。互換性とホームコンピュータとやらにこだわりすぎて、画像処理能力が現状維持ではMSXも危ないと思う。ゲーム機と呼ばれてもいいから、せめてスプライトだけでも増やしてほしい。

〈ファンダムニュース／ここだけの話①〉いまからふりかえれば、これを書いている８月６日ごろの編集部は、お盆休み進行といって忙しい毎日を送っていた。わたしの右を見れば、ＴＯＫＩＴＡさんがアリスの美少女アルバムと本誌の仕事を両手にかかえ、明日はイベントに出張。前の席のウギャ川井田はアリスソフトの写真撮影に余念がない。機材の前には昨夜からのソーサリアンリレーのプログラム作成で力尽きたＭＯＲＯが寝ている。（次のページにつづく）

04ドラッグ

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は42ページ

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR0,12,0:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="xxわ"っqvv":VPOKE81
94,254:VPOKE8204,238:E$=CHR$(27)+"Y":FOR
I=1TO5:M(I)=M(I-1)-I*15+105:NEXT:A$=STRI
NG$(128,96):READS$:S$=S$+S$
2 CLS:PRINTE$"!*RANK "CHR$(72-R)E$", "A$
S$"  "A$:R=R+1:G=1:L=0:H=0:K=0:W=1:X=0:G
OSUB6:PLAY"TOLV15GRGRGRO5C":GOSUB7:SOUND
8,16:SOUND12,1:SOUND13,8:SOUND1,1
3 SOUND0,150-H¥2:T=S:S=STRIG(0):G=G-S*(T
=0)*(G<5):H=H+(G-7)*(H<M(G)):L=L+H:PRINT
E$")*GEAR"G;E$"%*"USING"SPEED ###km/h";H
:K=K+R+23:GOSUB6:IFL<12000THENIFK<2160TH
EN3ELSEW=0
4 PLAY"L32CFDER8CFDER8CR32EF16R":PRINTE$
"6'WINNER IS "MID$("COMPUTERPLAYER!",W*8
+1,8):GOSUB7:IFR<8THENIFWTHEN2
5 VDP(7)=RND(1)*16*W:PRINTE$"0+GAME  OVE
R":IFSTICK(0)THENRUNELSE5
6 F=1-F:X=(X+2)MOD3:PUTSPRITE0,(L¥50,102
+F),8:PUTSPRITE1,(K¥9,143-F),4,0:LOCATEX
,16:PRINTS$:RETURN:DATA—`—`—`—`—`
7 IFPLAY(0)THEN7ELSERETURN
```

プログラマからひとこと

「むそた」と読みます

【HIDEYUKI】去年プロコンに送ったときはボツってしまい、テレカを特別参加賞としてもらったが、今年は載った。リストは23行と、1画面より1行少ないので最初に打ちこもう(なんやそれ)。ゲームは、最高速度になる寸前でスペースキーを押す、ただそれだけ。はじめAVフォーラムに送ろうと思っていたが、ひねりがないのでファンダムにした(8月号とかぶってる)。ちなみに私の住んでいる「六十谷」は「むそた」と読みます。小話をひとつ。へんな外人「チョットイイデスカ。『SILENT』ハ、ニホンゴデ、ドウイイマンネン?」 少女A「……(やだ、英語わかんなーい)」 へんな外人「ダマッテナイデ、オシエテクダサーイ」 ツッコミ少年「おまえ知っとるんやんけ」 お粗末。

変数の意味

A$……道のデータ
E$……CHR$(27)が入る⇨エスケープシーケンス用
F……車の上下の震動用
G……現在のギヤ
H……プレイヤーの速度
I……ループ用
K……敵の速度
L……プレイヤーの走行距離
M(n)……ギヤnの最高速度
R……ランク
S、T……トリガー入力用
S$……白線のデータ
W……勝敗のフラグ
X……白線のスクロール用

プログラム解説

❶ 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●変数初期設定

❷ ゲーム画面表示

●画面消去●ランク表示●変数初期設定●行6の画面表示サブ呼び出し●効果音

❸ ゲームメイン

●効果音●トリガー入力●ギヤ、速度、距離計算●ギヤと速度の表示●ゴール判定⇨ゴールでなければ行3へ

❹ 勝者の表示

●効果音●勝者の表示●レース続行の判定⇨まだ続くのであれば行2へ

❺ ゲームオーバー

●画面の点滅●ゲームオーバーの表示●リプレイ

❻ 画面表示サブ

●車の震動カウンタの更新●白線のスクロールカウンタの更新●車の表示●白線の表示

❼ 音楽演奏終了待ち

●音楽演奏中か判定⇨演奏中ならば行7を繰り返す

〈ファンダムニュース/ここだけの話②〉彼はここにいたってまだ、本誌のスーパービギナーズ講座の原稿すら書いてない状態だ。だいじょうぶなのだろうか? うしろでは本誌のソーサリアン担当者Wのカチャカチャとワープロで原稿を書く音が鳴りやまない。おっと、奥の方ではパソ通天国のラフレができてこないでイライラしてる十字軍担当デスクFがいた。う〜ん、みんな大変そうだ。(次のページにオチがつづく)

なるべくはやく

MSX MSX2/2+RAM8K BY Syu Sot

▶遊び方は42ページ

注意 このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR1,3,3:DEFINTA-Z:DIMX(1),Y(1),H(1)
,V(1),A(1),B(1),C(1):X(0)=124:Y(0)=135:X
(1)=124:Y(1)=135:A(0)=10:B(0)=11:A(1)=10
:B(1)=11:INPUT"0 OR 1";F:SCREEN3:FORN=0T
O7:SPRITE$(N)="<~■■■■■~<":NEXT:SOUND7,49:
SOUND3,3:SOUND5,3:SOUND9,14:SOUND10,14
2 DRAW"BM120,100L40U40L20D60R132U60L20D4
0L52U80L100D140R212U140L100D40L12":PAINT
(25,25),14,1:LINE(120,64)-(132,96),11,BF
:LINE(120,124)-(132,156),10,BF:TIME=0
3 FORI=0TO1:FORN=0TOF:S=STICK(N):H(N)=H(
N)+(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):V(N)=V(N)+(S=
8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7):X(N)=X(N)+H(N):
Y(N)=Y(N)+V(N):PUTSPRITEI+N*4,(X(N),Y(N)
),N+5:PUTSPRITEI+2+N*4,(X(N),Y(N)+5)
4 SOUNDN*2+2,(255-10*ABS(H(N)+V(N)))AND2
55:P=POINT(X(N)+4,Y(N)+4):IFP=14THEN6ELS
EIFP=3ORP=1THENX(N)=X(N)-H(N):Y(N)=Y(N)-
V(N):H(N)=0:V(N)=0:GOTO6
5 IFP<>A(N)THENC(N)=C(N)+1:SWAPA(N),B(N)
:IFC(N)=8THENG=TIME:BEEP:FORW=0TO2000:NE
XT:COLOR15,N+5:SCREEN1:LOCATE8,10:T=G/60
:PRINT"--"T"秒"INT(100*(G/60-T))"--":END
6 NEXTN,I:GOTO3
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……自機の座標
H(n)、V(n)……自機の移動増分

その他の変数

A(n)、B(n)……1周したかどうかの判定用
C(n)……周回数
F……ゲームモード
G、T……タイムカウント用
I、N、W……ループ用
S……スティック入力用
P……衝突判定用

プログラム解説

❶どちらを選ぶ?

●初期画面設定●変数型宣言●配列宣言●変数設定●ゲームモード選択●スプライトパターン定義●効果音設定

❷どんなコースだ

●コース描画●TIMEの初期化

❸サクサク動け

●ループ開始●スティック入力●移動増分計算●移動計算●自機表示

❹コースアウトはいけないよ

●効果音●衝突判定⇨衝突していれば座標と移動増分を設定

❺ゴールイン!

●周回判定⇨判定用変数更新／ゴール判定⇨ゴールなら効果音●タイム表示

❻レースは果てしなく続く

●ループ終了●行3へもどる

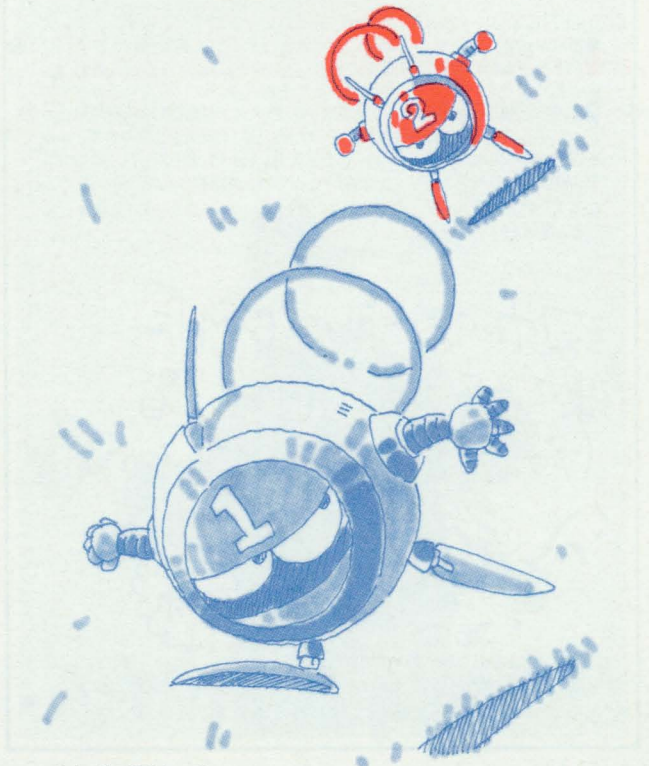
プログラマからひとこと　考えている考えていない人

【SyuSot】考えている考えていない人

幼い頃から考えることが好きで、今では考えることが癖になってしまいました。何も考えていないときでも心のどこかで無意識に考えている。そんなときこそすばらしいアイデアがでたりするものです。

かえってアイデアを出そうと考えこんでいると、何度も同じ思考が繰り返されてしまい、泥沼にはまってしまう。

アイデアを形にしてくれるもっともてっとりばやいもの、それはもちろんコンピュータです。そんな理由で私はプログラミングをやるようになったのです。

〈ファンダムニュース／ここだけの話③〉ん? 左の席のファジー鈴木の姿が見えないぞ。
ちえ熱「ねえ、鈴木クンはどうしたの?」
ソーサリアン担当者W「バカンス中だって」

UP・DOWNレース

MSX MSX2/2+RAM8K BY YIS

▶遊び方は42ページ

このプログラムの行1にある「※」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。KEY1, CHR$(254)を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、画面では空白と区別がつかないので注意してください。

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN1,0:WIDTH6:KEYOFF:DE
FINTA-Z:SPRITE$(0)="8※※dt※=8":LOCATE,,0
2 VPOKE8194,238:VPOKE8195,50:VPOKE8200,1
74:VPOKE8201,142:VPOKE8202,206:FORI=4TO2
1:LOCATE,I:PRINT"×———×":NEXT:X(0)=15:X(
1)=16:Y(0)=18:Y(1)=18:PLAY"SM900004L64"
3 E$=CHR$(27):R=RND(-TIME):FORJ=0TO250:P
RINTE$"Y! "J¥5"km":PRINTE$"Y# ":PRINTE$"
L×———×":P=RND(1)*4:T=RND(1)*7:T=TMOD3:L
OCATE1+P,4:PRINTCHR$(68+(T*8.5))
4 FORI=0TO1:X=X(I):Y=Y(I):GOSUB7:IFG(I)=
0THENS=STICK(I):X=X+(S=7ANDX>14)-(S=3AND
X<17)ELSEG(I)=G(I)-1
5 PUTSPRITEI,(X*8,Y*8),5+I,0:GOSUB7:X(I)
=X:Y(I)=Y:NEXTI,J:I=-(Y(0)<Y(1))-(Y(0)>Y
(1))*2-(Y(0)=Y(1))*3
6 PRINTE$"Y#"I"pwon":PLAY"L14GFEDGFEDGFE
DC":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 V=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V)=23THENRETURNE
LSEIFVPEEK(V)=68THENY=Y+1:PLAY"E"ELSEIFV
PEEK(V)=85THENY=Y+(Y>6):PLAY"G"ELSEG(I)=
5:VPOKEV,23:PLAY"C":RETURN
8 VPOKEV,23:PUTSPRITEI,(X*8,Y*8):IFY>23T
HENI=2-I:RETURN6ELSE7
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……処理中の車の位置

X(n)、Y(n)……プレイヤーn+1の車の位置

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る

G(n)……プレイヤーn+1の操作無視フラグ兼カウンタ

I……プレイヤー番号−1/ループ用

J……距離(5分の1キロメートル単位)

P、T……障害物配置用

R……乱数初期化用

S……スティック入力値

V……車の位置のパターン名称テーブルアドレス

プログラム解説

① 初期設定1

●画面初期化●整数型宣言●スプライトパターン定義

② 初期設定2

●キャラクタの色設定●道の表示●車の位置初期化●効果音

③ メインループ開始

●プログラム定数設定●乱数初期化●メインループ開始●距離表示●ダウンスクロール処理●障害物を置く

④ スクロール後の障害物判定

●プレイヤー別ループ開始●変数初期化●障害物判定●操作無視モードかの判定⇒そうでなければスティック入力/座標更新●操作無視カウンタ更新

⑤ 操作後の障害物判定

●車の表示●障害物判定●変数を配列にもどす●メインループ繰り返し、終了●勝敗判定

⑥ リプレイ

●結果表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)

⑦⑧ 障害物判定サブ

●一時変数設定●障害物なしなら復帰●「D」を取ったら車を下げる/効果音●「U」を取ったら車を上げる/効果音●「L」を取ったら操作無視タイマー設定/「L」を消す/効果音/復帰●障害物を消す●車の表示●はみ出し判定

補足

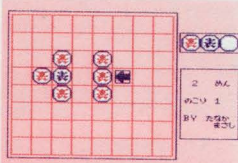
行3の2行目の3つのPRINT文は「#」を「$」に変えて1つにまとめることができる。改行の起こらない「;」とエスケープシーケンスの連続使用によって、それは可能だ。また、行2のFOR文の終値は23とするのが自然だが、ループ内のPRINT文に「:」をつけていないことと、「WIDTH6」にしているせいで、21にせざるをえなくなっている。

行7の先頭のPRINT文はちょっと不思議だ。座標指定のエスケープシーケンスにX座標の指定がないのだが、BASICは数値変数Iの符号部をX座標の指定と見なしているらしい。「Y#」の後にX座標指定として空白を挿入すると、結果表示が1文字右にずれて2行に渡ってしまうのだ。つまり、作者は前述のバグのような性質を利用して本来7文字になってしまう結果表示を6文字に収めているということらしい。もっとも、WIDTHの値を大きくすれば、こんな性質を利用しなくても解決できるだろう。

プログラマからひとこと

日本の教育方針

【YIS】私もそろそろ大学入試のことを気にしなければならない時期にきてしまった。まったくいやなことである。それにしても、私はどうも日本の教育制度というやつが理解できない。学校の授業を受けていて、たまになんでこんなことをしているんだ? などと思うことがある。特にここは入試に出やすいからと言われて説明されたときには、なんでそうなるんだ、と思ってしまう。まあ私の学校はそれほど入試入試とうるさくはないほうだと思うが、私立などはたいへんだろう。で、なぜ入試なのか? 日本の教育方針は、高校で大学入試のために勉強させているのだろうか、良くわからない。なぜか大学に入るために死ぬ思いでやる。べつにそれじたいはなにもわるくない。努力するのはいい。でも、大学に入った時点で、全ての力を使いきって力尽きてしまう人が多いらしい(みんながみんなそうではないと思うが)。やはり大学に入りたいという意思のある者は好意を持って受け入れ、入れてからやる気のなさそうなやつは、ばっさばっさと退学にする。そのほうがよいと思うが。まだ完全な結論ではない。とにかく日本の教育方針がまちがっているとまではいわないが、すこしおかしいのは確かだと思う。

当選者発表 ●8月号ソフトプレゼント当選者 ①『ソーサリアン』=〈新潟県〉竹内直也〈秋田県〉中坪雄一〈岐阜県〉河瀬隆治/②『ルーンマスター三国英傑伝』=〈東京都〉安孫子直樹〈埼玉県〉上川喜裕〈千葉県〉秋元秀一郎/③『エアホッケー』=〈東京都〉堀江拓郎〈静岡県〉太田知秀・佐藤洋一/④『シューティングコレクション』=〈神奈川県〉幡野隆之〈鳥取県〉安部匡史〈福岡県〉工藤晃彦

裏表止 うらびょうし

MSX 2/2+ VRAM64K BY 田中将司

▶遊び方は35ページ

このプログラムの行230にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 '================================
  ┌┬┐= URABYOSHI <[ PUZZLE GAME ]> = ┌┼┐
  ├┼┤ = PRESENTED BY MASASHI TANAKA =└┼┘
  └┴┘  ================================|
20 CLEAR200:COLOR1,4,15:SCREEN5,2,0:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DIMR(9,9),R$(38),O(
38),M(38),N(38):R=1:Y(1)=-1:X(3)=1:Y(5)=
1:X(7)=-1:P$="V14T255L6404S0M500"
30 FORI=0TO9:R(I,0)=4:R(0,I)=4:R(I,9)=4:
R(9,I)=4:NEXT:FORI=2TO6:READA,B,C:COLOR=
(I,A,B,C):NEXT:FORI=1TO8:READA$(I):NEXT:
FORI=0TO3:READA,B,C,D:SPRITE$(I*2+1)=A$(
A)+A$(B)+A$(C)+A$(D):NEXT
40 FORI=1TO3:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
,1,B:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),5,BF:NEXT:F
ORI=0TO8:LINE(I*21+11,21)-STEP(0,168),6
50 LINE(11,I*21+21)-STEP(168,0),6:NEXT:F
ORI=188TO228STEP20:PSET(I,48):DRAW"S4C1D
9F5R9E5U9H5L9G5RC3D9F4R9E4U9H4L9G4RC14D9
F3R9E3U9H3L9G3":PAINT(I+3,48),15,14:NEXT
60 X$="RDR10ULDG3R4G2ULH4GH2LF4RG2NU2LU4
G2":DRAW"BM192,47C2RDR4URDR5ULG2L5DR5DL5
FR3BL7"+X$:DRAW"BM213,48C1RDR3F2RL5RE2H2
R2D2R4ULDL3D3LBL5"+X$+"BM233,57C14LFR2U6
HR2D7R2U10HR2D6R3ULG2D4R4UL":COLOR,5
70 PSET(224,98):PRINT#1,"めん":PSET(192,11
9):PRINT#1,"のこり":PSET(191,140):PRINT#1,"
BY たなか":PSET(223,148):PRINT#1,"まさし":FORI
=1TO38:READR$(I),O(I),M(I),N(I):NEXT
80 FORK=0TO5:FORJ=0TO3:FORI=0TO1:Z=VAL(M
ID$(HEX$(ASC(MID$(R$(R),K*4+J+1,1))),I+1
,1))-4:IFZ>0THENCOPY((Z-1)*20+188,43)-((
Z-1)*20+207,62)TO(J*42+I*21+12,K*21+43)
90 R(J*2+I+1,K+2)=Z:NEXT:NEXT:NEXT:X=1:Y
=1:U=3:O=O(R)+1:M=M(R):N=N(R):GOTO180
100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS>0THENU=S+SM
OD2-1:IFU>8THENU=7
110 PUTSPRITE0,(X*21-7,Y*21+2),1,U:IFSTR
IG(1)ORSTRIG(0)THEN190ELSEIFS=0THEN100
120 E=X+X(U):F=Y+Y(U):Z=R(E,F):IFZ=4THEN
100ELSEIFZ=0THENFORI=1TO7:PUTSPRITE0,(X*
21+I*X(U)*3-7,Y*21+I*Y(U)*3+2),1,U:NEXT:
X=E:Y=F:GOTO100ELSEP=R(E+X(U),F+Y(U)):IF
P>0ANDP<4THEN100
130 G=E+X(U):H=F+Y(U):P=R(G,H):A=E*21-9:
B=F*21+1:IFP=4THENLINE(A,B)-STEP(19,19),
5,BF:R(E,F)=0:GOTO180
140 IFP=0THENCOPY(A,B)-STEP(19,19)TO(G*2
1-9,H*21+1):LINE(A,B)-STEP(19,19),5,BF:R
(G,H)=Z:R(E,F)=0:E=G:F=H:GOTO130
150 V=E:W=F:PLAYP$+"O5G":GOSUB220:IFZ=3T
HEN180ELSEFORJ=1TO7STEP2:E=V:F=W:L=0
160 E=E+X(J):F=F+Y(J):P=R(E,F):IFP=3-ZTH
ENL=L+1:GOTO160
170 IFP=ZANDL>0THENE=V:F=W:FORI=1TOL:E=E
+X(J):F=F+Y(J):COPY((P-1)*20+188,43)-STE
P(19,19)TO(E*21-9,F*21+1):PLAYP$+"0CG":G
OSUB220:R(E,F)=P:NEXT:M=M-L*(1+2*(P=1)):
N=N+L*(1+2*(P=1)):NEXTELSENEXT
180 O=O-1:PSET(216,119):PRINT#1,O:IFO>0T
HENPSET(192,98):PRINT#1,R:GOTO100
190 PUTSPRITE0,(0,220):IFM=0ORN=0THENR=R
+1:PLAYP$+"0CDEFGAB":FORI=1TO7:COPY(12,4
2)-(178,209-I*21)TO(12,21):NEXTELSEPLAYP
$+"0BAGFEDC":FORI=1TO7:COPY(178,167)-(12
,I*21)TO(178,188):NEXT
200 IFR<39THEN80ELSELINE(33,43)-(157,167
),1,BF:LINE(38,48)-(152,162),3,B:LINE(18
8,85)-(247,127),5,BF:DRAW"BM63,97C3S32LU
3HR2DR3U2F2R3UR2D2G2U2L8D2BR2HR5FL5BGR7F
L3D3RE3D5L5HU4LD3G2LH2R3EU2L2HR2":PAINT(
40,50),15,3:X=14:Y=170:T=14000
210 PLAY"V14T5004L2B-BB-","V14T50S0M8000
O5L2F+FF+":FORI=0TOT:NEXT:FORK=0TO1:FORJ
=1TO7STEP2:FORI=1TO147:X=X+X(J):Y=Y+Y(J)
:PUTSPRITEJ,(X,Y),1:NEXT:NEXT:K=0:NEXT
220 FORK=0TO400:NEXT:RETURN
230 DATA 5,0,0,3,3,3,7,5,4,7,5,2,6,0,0,■
◆ぁっそソ■■,■チちむるん■■,■■ソそっぁ◆■,■■んるむちチ■,■♥♥♥■
■■■,■■■■♥♥♥■,■っっっっっっ■,■むむむむむ■,1,7,2,8,5
,6,2,4,7,3,8,4,1,3,5,6,7,17,183,193,186,
41,249,64,187,84,248,168
240 DATADDDDDFDDeTUdDEDDDEDDDFDD,1,6,4,D
DDDDTTDEeUDDTTDDDDDDDDD,3,8,1,DDDDDdTdDD
DDDdTdDDDDDDDD,4,2,4,DDDDDdTdDdTdDdTdDDD
DDDDD,4,3,6,DffdDdTdDdTdDdTdDffdDDDD,3,3
,16,DDDDDdtdDDDDDdtTDDDDDDDD,5,1,3
250 DATADDDDDEFDDTDDDFEDDTDDDDDD,5,4,2,D
DDDDdTDDDFDDedDDDDDDDDD,6,2,4
260 DATADDDDDGDDDttDEeeDDttDDGDD,5,3,2,G
DtDFDdDDDFDDTDDFEGDDDDD,5,2,4,DDEDDTDDDD
DDDFtDDTTDDGGD,5,4,1,DDDDGEGDDddDEDEDDdd
DGEGD,5,4,4,DDDDDDDtFeDDFDDtFeFDDDDD,5,2
,6,DDDDDgtDfGtDdDTTfGtDDgtD,5,2,7
270 DATADDDDDGwdEGDGDGwdDDDDDDDD,6,1,2,D
dttDDwDDtDDDGGTDDGDDDTD,6,2,1,GtwDGEGDGE
GDGFGDGtwDDDDD,6,2,1,DwwtDtDtDFeDDDDDDtD
tDGGD,6,1,2,DdFDDDDDFDDdDDDDEDFDDDDD,6,1
,5,DDDDDdTDEDFDDdTDEDFDDdTD,8,5,5
280 DATADDDDFDDDEDgDtDDtDEDDGDdD,6,2,3,D
DutDGtwFFDEDGtwDDutDDDD,6,3,2,DDDDEDdTDD
dDDDdDFffdDDDD,7,2,9,DwEDDDGDtDEDDFDtDDt
DDDDD,7,2,1,DTEDEfVTDTFDDdEDEefTDTED,8,1
2,8,DdTtDDEDGDtDDttDDdwtDDDD,7,2,2
290 DATADGDDGDWDDddDGDWDDGDDDDDD,10,2,2,
DDDDDdTdDDDDDDTdTDDDDDdTd,9,4,5,DDDDDffdD
dTTDeUdDTTdDffd,6,7,14,GGFDDDDDDDDDETtDG
DGDDDtD,8,2,1,DtGDDFDDGDTDDEDtDDdDDtGD,6
,2,2,DDDDGwwwDTddDDDDGwwwDDDD,8,1,2
```


●8月号ソフトプレゼント当選者　⑤『フェアリーテール海賊版』=〈秋田県〉武内隆志〈新潟県〉伊部正彦〈茨城県〉篠崎裕二／⑥『ディスクステーション#27』=〈北海道〉木村尚起〈岐阜県〉各務裕之〈大阪府〉近藤貴明／⑦『ピンクソックス6』=〈富山県〉太田満喜夫〈千葉県〉安井一剛〈島根県〉青木稔

```
300 DATAttttGGGGttttEEFGttttGGGG,9,2,1,D
GgDDtDtDdDTDtDtDGWDDDDD,7,2,2,EDvDDdGDDE
DDGDdDFtEDDDDD,9,3,4,DDDDGdWDFDEDDDDDEDF
DGTgD,10,4,4,DTEDEffTDdFDDdFDEffTDTED,9,
8,12,GUftFDDTFDDTEDDdEDDdGfUt,13,8,8
```

```
310 '========================
    = [ TEST PLAYER LIST ] =
    =  10 ' K-TARO         =
    =  20 ' Mr. KAWAMURA   =
    =  30 ' KAKAMI KUN     =
    ========================
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……矢印の座標⇨×21ー7、×21＋2して使用
X(n)、Y(n)……移動増分
E、F……矢印の1つ先の座標
G、H……矢印の2つ先の座標

その他の変数

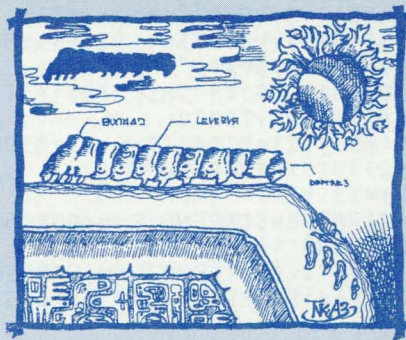
A、B、C、D……汎用
A$……スプライトパターン定義用
I、J、K……ループ用
L……反転する駒の数
M、N……その面の裏と表の駒の数
M(n)、N(n)……各面にある裏と表の駒の数
O……残り手数
O(n)……各面の制限手数
P……矢印のまわりの状態
P$……PLAY文用MMLデータ
R……面数
R(n, m)……仮想VRAM
R$(n)……面データ
S……スティック入力
T……リスト短縮用
U……矢印の方向
V、W……変数保存用
X$……DRAW文用GMLデータ
Z……移動判定用

プログラム解説

10　REM文
20〜30　初期画面設定／変数型宣言／配列宣言／変数設定／スプライトパターン定義
40〜70　画面作成
80〜90　面作成
100　スティック入力
110　矢印表示／ギブアップ判定
120　矢印移動判定
130　駒消去判定
140　駒移動判定
150〜170　駒反転判定
180　残り手数判定
190　クリア判定／クリアデモ／ゲームオーバーデモ
200　オールクリア判定
210　オールクリアデモ
220　時間待ちサブ
230　パレットデータ(行30で読みこみ)／スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)／画面作成用データ(行40で読みこみ)
240〜300　面データ(行70で読みこみ)
310　REM文

プログラマからひとこと

追加面はどうしましょう

【田中将司】どうも、いつも「おはこん」に奇妙な4コマを投稿してばかりいる田中将司です。一時期流行した一連のコスタビ風シュール4コマの創始者とか抗議の手紙まで来たというゴーゴーを踊る口の4コマの作者といえばわかる人も多いと思います。まあ最近のMファンの5月号と7月号にも4コマが載っているし、少年サンデーの「SOS」とかにも時々載るので注意していてください。さて今回採用になった「裏表止」ですが、はっきりいって自信作です。一見盤ゲームに見えるゲーム画面や矢印の動き方、それに全38面の難面奇面の数々……。最近のパズルゲームの中では市販の物よりも楽しめるのではないかと自負しています。ところで「裏表止」にはRUNすると勝手にパズルを解き始めるバージョンもあって、これがなかなか楽しいのです。でもこのバージョンが見れるのはぼくとこのゲームの担当者だけなのが残念です。それではまた今度は「おはこん」でお目にかかりましょう。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>WA24	20>EVX2	30>Cqn3	40>jxY1
50>tNR2	60>evK5	70>VoC2	80>o5i3
90>X3o0	100>GiO0	110>MDZ0	120>SjP4
130>d3M1	140>A7R1	150>W8g0	160>ZeS0
170>CII5	180>P9M0	190>elQ3	200>q176
210>0Ku2	220>8520	230>WHq6	240>xwi5
250>2HZ0	260>Tdc5	270>a4X5	280>26o5
290>ZAr5	300>hNo5	310>9657	

●8月号FFBプレゼント当選者　③『銀河英雄伝説のバッジ3個セット』＝〈徳島県〉大場祥一郎〈群馬県〉渡部克晃〈栃木県〉福田潤一〈埼玉県〉田尻智美・大塚孝則〈東京都〉中野智晴〈長野県〉倉石照美〈奈良県〉奥本誠〈大阪府〉米田愛〈岐阜県〉金澤敏幸

スパルタ教師M

MSX 2+ RAM8K BY 山岸淳一

▶遊び方は36ページ

注意 このプログラムでは漢字BASICを使用しているので、MSX2+以降の機種でしか実行できません。また、掲載リストにある「回」はそのままでは打ちこめません。KEY1、CHR$（144）を実行すれば、F1キーで打ちこめます。画面では空白と区別がつかないので注意してください。

```
10 CALL KANJI0:SOUND7,8:SOUND 11,38:SOUN
D12,0:SOUND13,12:SOUND8,0:SOUND1,2
20 COLOR 15,1,1:SCREEN5:KEYOFF
30 DIMA$(100),B$(100),C(100)
40 I=I+1:READA$(I),B$(I),C(I)
50 IFA$(I)="END"THENELSEIS=I:GOTO 40
60 COLOR 8:LOCATE11,2:PRINT"ゅぁぇiょwき°"
70 COLOR14:FORII=0TO1:LOCATE4,4+II*4:PRI
NT"♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥♥¥":NEXT
80 GETTIMEA$:FORI=1TOIS:V1=VAL(MID$(A$(I
),1,2)+MID$(A$(I),4,2)+"00")
90 V2=VAL(MID$(A$,1,2)+MID$(A$,4,2)+MID$
(A$,7,2)):IF V2>=V1 THENNEXT
100 T=I-1-(I=1)*IS
110 IFF=1ANDC(T)=0THENSCREEN5:F=0:GOTO60
120 IFC(T)=0THEN150
130 S=STRIG(1)+STRIG(0):IFS=0THEN SCREEN
3 ELSE IFF=1THENF=0:SCREEN5:GOTO 60 ELSE
GOTO 150
140 F=1:LOCATE0,1:COLOR6:PRINT"い●回ネ♣ケ♣に"
;:SOUND8,16:GOTO 80
150 SOUND8,0:COLOR14:LOCATE7,5:PRINTA$(T
):LOCATE9,6:PRINT"♥・ ";:COLOR10:PRINTMID
$(B$(T)+STRING$(16," "),1,16):COLOR3
160 LOCATE7,7:PRINTA$(T+1+(T=IS)*IS)
170 GETDATEB$:LOCATE5,10
180 COLOR 7:PRINTB$"  NOW "A$;:GOTO 80
190 DATA " 4:00",ぉN◆L◆ゅ,1
200 DATA " 4:01",回gょdうx◆Z◆ぃ,0
210 DATA " 4:10",ぅpいPゃはぇo◆G◆ぃ,1
220 DATA " 5:10",ぉxゃe◆Z◆ぃ,0
230 DATA " 5:20",うれかくょjおラぉュ◆Z◆ぃ,1
240 DATA " 6:50",回Vおキうヌ◆♥,0
250 DATA " 7:00",いっ回H◆いょに◆ゃ,0
260 DATA " 7:30",ぅpっnゃはおラぉュ◆Z◆ぃ,1
270 DATA " 8:30",き¥えゆゅZ◆wゅs◆P,0
280 DATA "15:20",き¥えゆゅZ◆mおしっK◆Z◆ぃ,1
290 DATA "16:50",ぉxあァ◆Z◆ぃ,0
300 DATA "17:00",き¥えゆゅZ◆mき¥っK◆Z◆ぃ,1
310 DATA "19:00",きＣ回H◆いょに◆ゃ,0
320 DATA "19:30",ゃテうTおラぉュ◆Z◆ぃ,1
330 DATA "20:00",うわき♥◆Z◆ぃ,0
340 DATA "20:30",うわょょかつあねおラぉュ◆Z◆ぃ,1
350 DATA "23:30",かせうれ◆mきpぃモ◆Z◆ぃ,0
360 DATA "23:50",回ぁかー◆い◆g◆ゃ,0
370 DATA END,END,0
```

変数の意味

A$……時刻

A$(n)……時刻データ

B$……日付

B$(n)……指示データ

C(n)……ブザーON・OFFデータ

F……ブザーフラグ

I、II……ループ用

IS……データ数

S……スティック入力用

T……時刻に対応するデータ番号

V1……データ中の時刻を数値化した値

V2……現在の時刻を数値化した値

プログラム解説

10　画面を漢字モードにする／効果音設定

20　初期画面設定

30　配列宣言

40〜50　データ読みこみ

60〜70　画面作成

80　時刻データを数値に変換

90　現在時刻を数値に変換／現在時刻とデータ時刻の比較

100　現在時刻に対応するデータ番号を決定

110　画面消去判定

120　ブザーモードON・OFF判定

130　着席判定

140　メッセージ表示／ブザーを鳴らす

150　ブザーを消す／開始時刻表示／指示表示

160　終了時刻表示

170〜180　現在日付・時刻表示

190〜370　時刻データ、指示データ、ブザーモードデータ（行40で読みこみ）

プログラマからひとこと　かなり陰険なソフト

【山岸淳一】どーもはじめまして。山岸です。かなり陰険なソフトなのでで載るとは思いませんでした。自分としてはジョイスティックで立っているか座っているか判定するアイデアがへボくていいと思います。ぼくは実用ソフトを作るのが好きなのですが、ほかにもたくさん作ってあるのでこれを機に送りたいと思います。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>FvF0	20>At20	30>Gw20	40>a040
50>MD70	60>Pu60	70>mvb0	80>K1T0
90>KVX0	100>OJ30	110>Ic60	120>bb10
130>UoV0	140>u9F0	150>CEg0	160>Fj70
170>eR10	180>1S40	190>Nk30	200>ZZ60
210>iQ80	220>p950	230>KFB0	240>Yu50
250>XW70	260>GFB0	270>wN80	280>c6C0
290>1S50	300>qjB0	310>AJ70	320>D990
330>IL50	340>tPE0	350>1DB0	360>BB70
370>k610			

それゆけ サバイバルだ!

MSX2/2+ VRAM64K BY ヒデカズ

▶遊び方は36ページ

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE0,1:CLS:
DEFINTA-Z:DRAW"C15BM30,30M34,10D20L4":PA
INT(32,28),15:DRAW"C14BM34,10M38,30L4U20
":PAINT(36,28),14:OPEN"GRP:"AS #1
20 SETPAGE0,0:FORI=0TO21:COPY(30,10)-(38
,30),1TO(30+I*9,135),0:NEXT
30 FORI=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("
000000071F3F377B7D7B7B7B3E3D1F0700000000E0
F8FCECDEBEDEDEDE7CBCF8E0",I*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(0)=A$:FORI=0TO4:READA:LINE(50,
125+I)-(205,125+I),A:NEXT:ONSPRITEGOSUB1
50
40 E=-7:F=-8:C=0:D=0:X=50:Y=190:M=1:N=1
50 SPRITEON:S=STICK(0):Z=STICK(1):X=X+(S
=7ORS=8)*3-(S<4ANDS>1ANDX<Y)*3:Y=Y-(Z=7O
RZ=8)*(Y>X)*3-(Z<4ANDZ>1)*3:E=E+1:F=F+1:
C=C+E*M:D=D+F*N:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0
:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6,0:IFX<40THEN160E
LSEIFY>202THEN170
60 IFE=6THENE=-7:PLAY"V15L16O5G":ELSE100
70 IFPOINT(X+8,127)=1THENPUTSPRITE0,(X,1
20),2,0:GOTO160
80 IFM=2THENLINE(X,125)-(X+16,129),1,BF:
M=1
90 IFS<3ANDS<>0ORS=8THENM=2
100 IFF=7THENF=-8:PLAY"V15L16O5G":ELSE50
110 IFPOINT(Y+8,127)=1THENPUTSPRITE1,(Y,
120),6,0:GOTO170
120 IFN=2THENLINE(Y,125)-(Y+16,129),1,BF
:N=1
130 IFZ<3ANDZ<>0ORZ=8THENN=2
140 GOTO 50
150 SPRITEOFF:PLAY"T255V15L64O7A":Y=Y-(C
<D)*(D-C)*2:X=X+(D<C)*(C-D):PUTSPRITE0,(
X,109+C),15,0:PUTSPRITE1,(Y,109+D),15,0:
RETURN
160 SPRITEOFF:E=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
2P の かち!":PLAY"T255V15L16O5BAGFEDC":FORI
=0TO6:E=E+1:C=C+E:PUTSPRITE0,(X,109+C),2
,0:NEXT:FORI=1TO40:C=C+1:PUTSPRITE0,(X,1
09+C),2,0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,212):FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
170 SPRITEOFF:F=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
1P の かち!":PLAY"T255V15L16O5BAGFEDC":FORI
=0TO6:F=F+1:D=D+F:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6
,0:NEXT:FORI=1TO40:D=D+1:PUTSPRITE1,(Y,1
09+D),6,0:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212):FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
180 DATA 4,7,15,7,4
```

変数の意味

スプライト座標

X、C……緑のボールの座標⇒Cは+109して使用

Y、D……赤のボールの座標⇒Dは+109して使用

その他の変数

A……床の色設定用

A$……パターン定義用

E……緑ボールのジャンプ力

F……赤ボールのジャンプ力

I……ループ用

M、N……ジャンプフラグ⇒1=ノーマルジャンプ、2=ハイジャンプ

S、Z……スティック入力用

プログラム解説

10〜20 初期画面設定/針描画

30 スプライトパターン定義/床描画/スプライト衝突時の割りこみ先設定

40 変数設定

50 スプライト衝突時の割りこみ許可/スティック入力/移動計算/緑・赤のボール表示/床から落ちたかどうかの判定

60〜90 緑のボール着地処理

60 着地判定

70 穴に落ちたか判定

80 ハイジャンプしていたなら床に穴を開ける

90 ハイジャンプ判定

100〜130 赤のボール着地処理

100 着地判定

110 穴に落ちたか判定

120 ハイジャンプ後なら床に穴を開ける

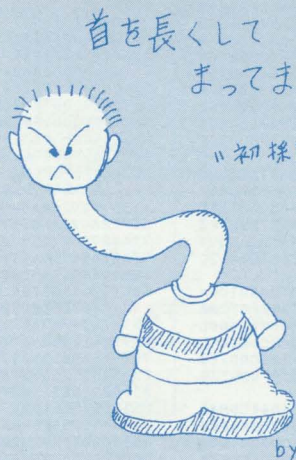
130 ハイジャンプ判定

140 行50へもどる

150 スプライト衝突時の割りこみ禁止/効果音/体当りによる移動計算/2つのボール表示

160〜170 スプライト衝突時の割りこみ禁止/効果音/ゲームオーバーデモ/リプレイ

180 色データ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと
すっかり理性を失いました

【ヒデカズ】7月20日、くもり、この日は終業式で学校で通知表とたくさんの宿題をもらって、その後、K高校のプールで2〜3時間泳ぎ、家に帰って「加トちゃんケンちゃん」を見てたら親が封筒をわたしてくれた。なんと、それが「採用通知」ときたもんだ。おかげで心臓は高鳴りこのあとの見たいテレビは見逃してしまい、すっかり理性を失いました。今ははやく10月号が出ないかと首を長〜くしてまってま〜す。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>rHk1	20>62Q0	30>kpf4	40>p1I0
50>4ip6	60>1G80	70>WVA0	80>AgA0
90>Kw50	100>qr70	110>1dA0	120>4hA0
130>m060	140>N700	150>x8c1	160>xIC5
170>ZrC5	180>m410		

エキサイティングアタック

MSX MSX2/2+RAM32K BY SYUNSUKE

▶遊び方は37ページ

注意 このプログラムの行10から220までのREM文は、すべてマシン語プログラムのデータになっています。1文字ずつ注意して打ちこんでください。また行230〜240は展開用のマシン語プログラムのデータとその書きこみ、実行をおこなっています。リストの文字が小さいので注意して打ちこんでください。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNする前にセーブして保存しておき、プログラムの実行後は、念のためいったんリセットをしてください。

```
10 '*CE02C5D5CD70D6E60757CD10D47A383CFE0
5203C21011BCD4A000E741E2ACD38D53811DD7E0
5CBD7FE0528057A0E011815AF181CCD70D6E607F
E0520023E01CB4720013C4F7ACDF3D2711804CDF
3D27ED1C1C9*CE60FD7E00B7202BFD7E03B72025
21001BCD4A00FE80301B23CD4A004F21091BCD13
D41E0DCD38D530
20 '093EFEDD7706CD70D4C921091BCD13D44F21
011BCD4A00B9DD7E023002ED44CDB0D4C9*CFB72
1680111A03A0613C50608CD4A00EBD5C506040FC
B1BCB2B10F906040FCB1ACB2A10F97ACD4D0023C
D4D00E5011000097BCD4D002BCD4D00E1C1D1EB2
31310CBEB01100009EBC110BF215DD0110038060
7C5014000CD5C0
30 '00E4009D50E11EBB7ED42EBCD52D0D1D51BC
D52D0D1EBC110E00606211DD27E23E521000001E0
8CD00D9EBE1C5010800CD5C00C1EB10E82153D21
10520010B00CD5C00C906101ACD4D001B2310F8C
90000030F1F1F302F3F38151E0E0300000000C0B
0B87C0CF4FC1CE8F8F0C00000000000000003070F0
F0F0F070300000
40 '0000000000C0E0F0F0F0F0E0C000000000
00C1E160D07050507033A2D6461060E003078686B
0E0A0A0E0C05CB426866070000C1E160D6765252
7321A0D04010E0C00307868B0E6A6A4E44C58B02
08070300E33415D3E26265C437616C3286DC6007
0CC82BA7C64643AC26E68C314B673000E31415D3
2323E5C437696C
50 '3640D1A00708C82BA4C4C7C3AC26E69C3A63
0D800387C7C3B234C5E5A2D211A021729360C1C3
E3EDCC4327A5AB484594 3EB966C301C3E3E1D234
C52522D211A021629360C387C7CB8C4324A4AB48
459436B966C301C3232329CA8EB4F5D3FDFDEA4A
BA828384C4C4C3915D6F2BAFCFB7B25D51514808
EDFD1B1AAEF4F5
60 'D3FDEDEA6AAAB280171FB8B8D55F6F2BAFC7
B7B6555D51403070509 0F090F0C37797647692E0
C1CC0E0A090F090F030EC9E6EE29674303803070
5090D296E4C77793607090E0C0EC0E0A090B0947
632EE9E6CE09070307003020E08080E02733C031
F1B1B373732C0407010107040CE3CC0F8D8D8ECE
C4C03020E08686
70 'E92BBBCDBDF4B3B070706C0407010167649D
D3DDBFBD2DCE0E0606100FDF9F3E7CF9F8162007
E7E7E7E7E7E0063FFFFFFFFFFFFFF0068C381005
57D46BABD70DFDFDF00FBFBFB0038007E7E7E7E7
E7E0011F4F1F4F4F4F441B1E144*D2A0CDE6D321
001BCD4A00FE91D4E0D31E011601CDE8D7C9*D2C
0AFFD77033E10F
80 'D77023EFEFD77011602CDE8D7FD7200D1C9*
D2E03EFEFD77013E14FD77021601CDE8D7FD7200
C9D521FFCD160058 19D1C9*D3002323 4604CD00D
4FD2191D2CD60D528FB000000000000602CD00D4C
DA0D60E00CD30D4CD10D43005CD70D4184CDD7E0
0B72805CD60CE1841CD60D4FE01200A3EFEDD770
6CD70D418304FE
90 '603FE0320 2979FE07DD7E022002ED44CDB0D
4000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000CD60D53A90D24FCDA0D4000
0A1280721000022F8F7C910873E05CD90D4CDB70
0D821011BCD4A0021051BCD4D00C315D3FE01202
221011BCD4A0016031EE0FD4E050D280516FD5F3
E05BB38073E02F
100 'D7703D1C91E00C91E0316FDCDE8D7C9*D3E
00E0F160118040E0016002103 1B79CD4D0021071
B7ACD4D00C9*D400218 0D278FE0220032187D2E5
DDE1C90021081BD5581D3E04CD00D9CD4A00FEA0
D1C9*D430CD10D42323DD7E01811E04CD50D4CD4
D00C9*D450C5D54FAF4757CD4A317BD1C1C90000
00783DD9CDD500
110 'D9C9*D470CD10D4DD4E0681CD4D005779FE
FEC07ADD5603BAD03E02DD7706C9*D490C506FF1
0FE3D20F9C1C9*D4A0783DD9CDD800D9C9*D4B0F
5781E080E61FE022004 1E800E5121091BCD13D45
7F18293B9D083CD4D00C9FF21001BCD4A004F23C
D4A0057CD10D41E0DCD38D5D021091BCD13D44A1
E0DCD38D5C9
120 '*D500F3D92120D506087E235ECD93002310
F73EA0CD90D43E071EF8CD9300D9FBC90006370B
0B0C0A0D000A1007D804000502*D5389183F57B8
73C5FF1BBC9*D548CD70D6FD4E050D2005E65FC6
78C9E67FC9*D560CDA0D4DD4E00B1C8CDD0D4D0F
D7E05B82005FD7E06B7C0AFFD7703FD70053E01F
D770621001BCD4
130 'A00FD770923CD4A00FD7708CD10D4F50E01
30020E02CD30D4CD00D5DD5E0416010EFEFD7E07
B720083CFD77071C1C1C0CCD60D467DD7E00B728
06CD02CE000067F13005CD20D6181F3E072EFCCD
60D6BC20031D0EFF3E032E04CD60D6BC20011C3E
05BC20021600783D28047AED4457CD78DA3E0ACD
50D45FFD7200FD
140 '7101FD7302CDE0D33EFF3DC9*D6203E01BC
200C3E01FD7703DD7E05FD7704C93E05BC20041D
1D1DC90E0216023E072EFCCD60D6BC2001153E03
2E04CD60D6BCC014C9*D660C505C1C885C9*D670
ED5F87003CC9*D680FD6E05260022F8F7E1E1E1C
9*D6A0FD5600FD5E01FD7E03B72804CDA0D700CD
00D7FD7E01B7F0
150 'FD5E021DFD7302C0ED44FD7701C9*D70021
001BCD4A00835FCD4D0023CD4A008257CD4D003E
A5BBDC80D63EF0BADC80D663FD7E06B7281AFD4E
087A1E20CD38D5300BFD4E097C1E20CD38D53804
AFFD77067CFE70D87A0E741E0ACD38D5D0CDB8DA
007CFE73300BCDE0D2000000000000000C9166C1E
FFFD7E053D2804
160 '168C1E01FD73003E02FD77017A21011BCD4
D00C9*D79050DAC0D7A8D3C0D2A0D280DA*D7A03
EFFFD7702218ED7FD7E04875F1600195E2356EBF
D7E03E9*D7C01600FE01201D21001BCD4A00FE05
30103E02FD7703CD48D5000023CD4D00D1C91EFE
C91E03C9FFFFF5FD7E053D28047AED4457F1C9*D
800DDE5D93E081
170 'E0DCD93003CCD93003C1DCD9300DD2137D8
AFCD86D8DD213ED83E02CD86D8DD2145D83E04CD
86D8D9DDE1C9*D8370001D912D912000001D910D
912000001D978D978000357 02FA02A7028102 3B0
1FD01C501AC017D0153014001 1D00FE00E300D60
0BE00AA00A0008F007F00710060003000200018 0
0100008000400 0
180 '632D5D8DD4600DD4E010B79B0205CDD6602
DD6E037EFEFF2007DD6604DD6E057E5723DD7402
DD75030E001E00E60FFE07281C3807D608DD7706
18D9214CD84F06000909DD7E061E0ECD00D94E23
5E3E04CD93003C59CD93007AE6F00F0F0F0F4F06
002176D8090946234EDD7000DD7101C9*D900C5D
5E54FAF4757CD4
190 'A31E119D1C1C9000A670A42517720515277
41507709260A5051774009567725560A50770946
557726420A4251772051527741507709260A5051
7740095677255 60A50770946557724321352530A
5009165455 0A51125051531253525100094546 0A
40414009464 5560A500906FFFFF094251774077
50514241507708
200 '46775609504140085677457755560940084
25177224709425177407750514241507708467 75
60950414008567745775556094008425177220 94
74750515051505150515051505150515251525 15
25152515253525352535253525354535251505 15
05150515051505150414243444342415253525 15
25152515251525
210 '15251FF*DA102132DA18032131DAF3119FF
D010300EDB0CD90002135DA1137D801150 0EDB0F
BC9C9C300D80001D912D912000001D910D912000
001D978D97800*DA503E303D200AFD7E03EE03FD
77033E303251DA16011E00FD7E03FE02200416 00
1E01CDE8D7C9FFFFFF3E303251DAC9FFFFCD70D6
E607B720013CFE
220 '0638023E025721011BCD4A000E741E20CD3
8D57A3812CBD7FE0528037A18097AFE053E04280
23E03FD7704D1C900D9AFFD7703CDE0D3D9C9+
230 CLEAR200,&HCD4F:A$="DD2A76F6110700DD
19DD7E00FE2A200DCD95CDCD86CD67CD86CD6F18
ECFE2BC8CD86CD772318E2DD7E00D630FE0A3802
D607CD95CDC9CD77CD0707070 7F5CD77CD4FF1B1
C9F5DD23DD7E00B7200511080 0DD19F1C9"
240 FORI=0TO84:POKE&HCD50+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HCD50:A=USR(
0)
250 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYO
FF:DEFINTA-Z:FORI=384TO720:A=VPEEK(I):A=
AORA¥2:VPOKEI,A:NEXT:LOCATE8,8:PRINT"199
1 SHUNSUKE":LOCATE5,14:PRINT"EXCITING VO
LLEY BALL":FORI=0TO2000:NEXT:CLS
260 DEFFNA$=RIGHT$(A$,31)+B$:DEFFNB$(A,B
)=MID$(STR$(RND(-A*B)),3,2):DEFFNA=STICK
(0)+STICK(1):DEFFNB=STRIG(0)+STRIG(1):DE
FFNC=RND(1)*5+1:DEFFND(A,B,C,D)=A-((B=C)
*(A>0))+((B=C-4)*(A<D)):DEFUSR=&HCFB7:DE
FUSR1=&HDA10:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=&HD3
00
270 DEFUSR4=&HD500:FORI=1TO6:READM$(I),H
$(I),T(I):NEXT:FORI=1TO6:READN$(I),SP(I)
,J(I),L(I),AT(I),C(I):NEXT:DATATRAINING,
CHOROCHORO,1,MATCH,MOZUOTOSI,5,PASSWORD,
BOOERANG,3,"",TYOKUGEKI,2,"",TOUMEI,4,""
,"",6
280 'ｾﾝｼｭﾃﾞｰﾀ
290 DATA NORANEZUMI,2,80,4,1,12,IBODAKO,
3,60,6,2,9,TANUKINEKO,2,85,5,3,15,DEMEKI
NGANI,3,90,6,4,14,NAZONOHAGE,3,70,6,5,11
,"xxxMRxX",5,65,6,6,15
300 I=RND(-TIME):FORI=1TO2:LV(I)=FNC:PL(
I)=FNC:NEXT:M=0:TT=0
310 GOSUB740:J=0:A=10:GOSUB390
320 IFM=2ANDTT=6THENPLAY"O3C8D8F8E2":FOR
I=0TO150:A=FNC:SETADJUST(A,A):NEXT:FORI=
1TO8:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:FORI=0TO15:FOR
J=0TO1:PUTSPRITE3,(208,160),J*15,PL(2)*3
:FORK=0TO100-I*10:NEXTK,J,I
330 GOSUB640:A=USR1(0):A=USR3(S)
340 B=USR2(0):GOSUB720:IFA=0THENGOSUB570
:GOTO310
350 B=VPEEK(&H1B01):W=1-(B<120):IFB>216T
HENW=3-A
360 PUTSPRITE0,,15:GOSUB680:S(W)=S(W)-(S
=W-1):S=W-1:GOSUB660:IFS(W)<7THEN330ELSE
IFM=2ANDTT=6ANDW=1THENGOSUB930ELSEGOSUB5
20:LOCATE13,6:PRINTUSING"#x_x#";S(1);S(2
):LOCATE11,9:PRINT"WINNERxIS":LOCATE12,1
1:PRINTUSING"PLAYERx#";W
370 FORI=0TO6000:NEXT:IFM<>2THEN300ELSEI
FW=1THENGOSUB760:A=56:E=184:B=58:C=15:D=
0:F=0:GOSUB890:A=USR4(0):I=64:A=3:B=192:
C=C(PL(2)):D=PL(2)*3+2:GOSUB910:LOCATE8,
15:PRINT"YOR ARE VICTORY";TAB(68);"YOU C
AN PLAY NEXT MATCH":FORI=0TO6000:NEXTELS
ETT=TT-1
380 GOTO310
390 'ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ｻﾌﾞ
400 GOSUB600:CLS:COLOR,A:A=USR(0)
410 COLOR=NEW
420 A$="pppp"+STRING$(27,"a")+"p":B$="p"
:LOCATE0,0:FORI=0TO3:PRINTA$;:A$=FNA$:NE
XT:D$=STRING$(32,"p"):PRINTD$;:A$="pppp"
+STRING$(26,"h")+"pp":FORI=0TO3:C$=A$:MI
D$(A$,10)="p+++++++++++p":PRINTA$;A$;:A$
=C$:A$=FNA$:NEXT:PRINTD$;
430 PRINTSTRING$(32,"x");"xxxSHUNSUKExxx
xxxxxxMSXFANxxxxxx";STRING$(32,"c"):GOSU
B720:IFJTHENRETURNELSEA$="    "+STRING$(
27,"c")+" ":B$=" ":FORI=0TO4:PRINTA$;:A$
=FNA$:NEXT:FORI=16TO21:LOCATE15,I:PRINT"
8":NEXT
440 S(1)=0:S(2)=0:S=0:A=&HD280:FORI=1TO2
:A(0)=LV(I):B=PL(I):A(1)=B*3:A(2)=SP(B):
A(3)=J(B):A(4)=L(B):A(5)=AT(B):FORJ=0TO5
:POKEA+J,A(J):NEXT:A=A+J+1:NEXT:POKE&HD2
90,-(M=0):IFM=0THENLOCATE9,9:PRINT"HIT+S
PACE+KEY"
450 RETURN
460 'ﾌﾟﾚｲﾔｰｾﾚｸﾄ
470 FORE=1TO2+(M=2)
480 GOSUB600:CLS:COLOR,4:A=USR(0):FORI=0
TO18:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"h"):NEXT
:PRINT"xNAME",,"xATTACK",,"xLEVEL":A$="h
hh888888h":B$="hhh8+++8h":A$=A$+A$+A$+"
hh":B$=B$+B$+B$+"hh":FORI=0TO1:LOCATE0,1
+I*9:PRINTA$;B$;B$;B$;B$;A$
490 FORJ=0TO2:A=3*I+J:PUTSPRITE2+A,(40+8
0*J,24+72*I),C(1+A),3+I*9+J*3:NEXTJ,I:LO
CATE13,23:PRINTUSING"PLAYER# OK  CANCEL"
;E;:IFCL=0THENPUTSPRITE7,(200,96),15,39
```

```
500 X=40:Y=60:X1=40:X2=200:Y1=60:Y2=132:
A=80:B=72:GOSUB540:C=(X-X1)/A-(Y=132)*3+
1:LOCATE8,20:IFC=6ANDCL=0THENPRINT"CAN N
OT":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO480ELSEPRINTN$
(C):LOCATE8:PRINTH$(AT(C)):D=0:FORI=0TO1
:LOCATE8:IFDTHENPRINT"COM";ELSEPRINT"MAN
";
510 J=FNA:D=D+((J=1)*(D<1ANDM=1)-(J=5)*(
D>0)):GOSUB620:I=J:FORK=0TO50:NEXTK,I:PL
(E)=C:LV(E)=D:X=88:Y=176:X1=88:X2=184:A=
96:B=0:GOSUB540:A=-(X=184):ONAGOTO480:NE
XT:RETURN
520 'ｶﾞﾒﾝﾆ ﾜｸｦ ﾀﾞｽ
530 PLAY"OCDE":GOSUB600:A$=STRING$(13,"8
"):LOCATE9,3:PRINTA$:FORI=0TO10:LOCATE9:
PRINT"8"+STRING$(11,"x")+"8":NEXT:LOCATE
9:PRINTA$:RETURN
540 'ﾓｰﾄﾞｾﾚｸﾄｼﾞﾉ ｶｰｿﾙｲﾄﾞｳ
550 PUTSPRITE0,(X,Y),15:J=FNA:C=X:X=X+((
J=3)*(X<X2)-(J=7)*(X>X1))*A:D=Y:Y=Y+((J=
5)*(Y<Y2)-(J=1)*(Y>Y1))*B:IFX<>CORY<>DTH
ENPLAY"g"
560 GOSUB620:IFJTHENPLAY"BAG":RETURNELSE
FORK=0TO20:NEXTK:GOTO550
570 'ｹﾞｰﾑ ﾓｰﾄﾞ ｾﾚｸﾄ
580 GOSUB520:FORI=1TO3:LOCATE12,3+3*I:PR
INTM$(I):NEXT:X=80:Y=44:Y1=44:Y2=92:A=0:
B=24:GOSUB540:M=(Y-Y1)/B+1:IFM=3THENGOSU
B780ELSEGOSUB460
590 RETURN
600 'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｼｮｳｷｮｻﾌﾞ
610 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
620 'ﾎﾞﾀﾝｶﾞ ｵｻﾚﾀｶ?
630 J=FNB*(KE=0):KE=FNB:RETURN
640 'ﾄｸﾃﾝｺﾞﾄﾉ ｼｮｷｾｯﾃｲ
650 A=16+184*S:PUTSPRITE0,(A,155),15,0:P
UTSPRITE1,(A,168),1,1:FORI=1TO2:PUTSPRIT
E1+I,(8+200*(I-1),160),C(PL(I)),PL(I)*3:
NEXT:POKE&HD297,0:POKE&HD298,0:GOSUB660:
GOSUB680:RETURN
660 'ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ
670 FORI=1TO2:PUTSPRITE3+I,(96+40*(I-1),
56),10,24+S(I):NEXT:PUTSPRITE6,(115,56),
10,21:PUTSPRITE7,(96+40*S,80),10,21:RETU
RN
680 'ﾎｲｯｽﾙｵﾝ ﾊｯｾｲｻﾌﾞ
690 PLAY"O5A2","O5G2":GOSUB700:RETURN
700 'ｵﾄ ﾊｯｾｲﾁｭｳﾉ ｼﾞｶﾝﾏﾁ
710 IFPLAY(0)THEN710ELSERETURN
720 'PLAYｼｮｷｶ
730 PLAY"T200V13OL16","T200V13O":RETURN
740 'ﾀｲｶｲｻﾌﾞ
750 IFM<>2THENRETURNELSETT=TT+1:PL(2)=T(
TT):GOSUB760:LOCATE15,9:PRINT"VS";TAB(23
6);"PASSWORD";TAB(78):PRINTUSING"#";TT:P
L(1);:PRINTFNB$(TT,PL(1)):FORI=0TO1:I=-F
NB:NEXT:IFFNA=1THENRETURN300ELSERETURN
760 'ﾀｲｶｲｼﾞﾉ ｽﾌﾟﾗｲﾄﾋｮｳｼﾞ
770 GOSUB600:CLS:COLOR,1:FORI=0TO1:A=PL(
I+1):PUTSPRITE2+I,(48+I*144,64),C(A),A*3
:NEXT:RETURN
780 'PASSWORDﾆｭｳﾘｮｸ
790 GOSUB600:CLS:COLOR,1:A=USR(0):ERASEA
:A=0
800 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(80+24*I,80),15
,24+A(I):NEXT:PUTSPRITE4,(80+24*A,104),1
5,0:B=FNA:A(A)=FND(A(A),B,5,9):A=FND(A,B
,7,3):GOSUB620
810 IFJTHENA=((A(0)<7)*(A(1)<7)):IFAANDV
AL(STR$(A(2))+STR$(A(3)))=VAL(FNB$(A(0),
A(1)))THENPLAY"OBAG"ELSEPLAY"O3E2":GOTO7
90ELSE800
820 TT=A(0)-1:PL(1)=A(1):M=2:LV(1)=0:LV(
2)=1:RETURN
830 'ｶﾝｾｲSOUND
840 SOUND6,23:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND
11,16:SOUND12,14:SOUND13,13:FORI=0TO7000
:NEXT:FORI=0TO5:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,248
:RETURN
850 'ｶﾞﾒﾝｦ ｼﾛｸﾛﾆｽﾙ
860 FORI=1TO15:A=I/2:COLOR=(I,A,A,A):NEX
T:RETURN
870 'ﾋｮｳｼｮｳﾀﾞｲｦ ｶｸ
880 FORI=0TO2:LOCATE11,A+I:PRINTA$:NEXT:
RETURN
890 'ｽﾌﾟﾗｲﾄｦ ﾖｺﾆｲﾄﾞｳ
900 FORI=ATOE:PUTSPRITEF,(I,B),C,D:NEXT:
RETURN
910 'ｽﾌﾟﾗｲﾄｦ ﾀﾃﾆｲﾄﾞｳ
920 FORI=ITO209:PUTSPRITEA,(B,I),C,D:NEX
T:RETURN
930 'ENDING
940 GOSUB850
950 CL=1:GOSUB840:J=1:A=1:GOSUB390:A$="
  xxx   ":A=17:GOSUB870:A$="xxxxxxxxx":A
=20:GOSUB870:LOCATE15,18:PRINT"1":LOCATE
12,21:PRINT"2xxxxx3":PUTSPRITE2,(92,144)
,15,18:PUTSPRITE3,(140,144),9,6:FORI=0TO
5000:NEXT:G=C(PL(1)):H=PL(1)*3
960 PUTSPRITE1,(0,168),G,H:FORJ=0TO1:A=8
:E=84+J*48:B=152:C=15:D=0:F=0:GOSUB890:A
=USR4(0):I=144:A=2+J:B=92+J*52:C=15-J*6:
D=20-J*12:GOSUB910:NEXT:PUTSPRITE0,(0,20
9):A=0:E=116:B=168:C=G:D=H:F=1:GOSUB890:
PUTSPRITE1,,,D+1:GOSUB840
970 A=0:E=108:B=160:C=15:D=0:F=0:GOSUB89
0:A=USR4(0):I=168:A=1:B=116:C=G:D=H+2:GO
SUB910:GOSUB600:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0
TO7:LOCATE10,5+I:PRINT"xxxxxxxxxxx":NEXT
:LOCATE13,8:PRINT"CAST":A=USR1(0):FORI=0
TO5000:NEXT
980 FORJ=1TO6:LOCATE10,8:PRINTLEFT$(N$(J
)+"xxxxxxxx",11);:A=0:E=116:B=168:C=C(J)
:D=J*3:F=0:GOSUB890:PUTSPRITE0,,,D+1:FOR
K=0TO2000:NEXT:A=E:E=255:GOSUB890:NEXT:L
OCATE10:PRINT"xxxxENDxxxx":FORI=0TO15000
:NEXT:A=USR2(0):RETURN300
```

変数の意味

A、B、C、D、E、F、G、H、A(n)、A$、B$、C$、D$……汎用
AT(n)……各選手の使う必殺技の番号
C(n)……各選手の色
CL……トーナメントをクリアしたかのフラグ
FNA……現在のスティックの状態を返すユーザー定義関数
FNA$……画面作成用のユーザー定義関数
FNB……現在のトリガー状態を返すユーザー定義関数
FNB$(n, m)……パスワードの作成用ユーザー定義関数
FNC……1〜6の乱数を発生させるユーザー定義関数
I、J、K……ループ用
H$(n)……必殺技の名前
J(n)……各選手のジャンプ力
KE……ボタンの状態
L(n)……各選手のレシーブ力
LV(n)……キー操作用フラグ(0:人間、1:MSX)
M……ゲームのモード
M$(n)……モード名が入る
N$(n)……選手名
PL(n)……試合中の選手番号
S……サーブ権の判別用
S(n)……現在の得点
SP(n)……各選手の移動速度
T(n)……対戦相手の番号(トーナメント時に使用)
TT……現在の試合は何回戦かのカウント用
W……得点したプレイヤー番号
X、X1、X2、Y、Y1、Y2……選択時のカーソル制御用

プログラム解説

10〜240 REM文形式のマシン語データ/REM文形式のマシン語データの展開
250 初期設定/タイトル表示
260 ユーザー定義関数の定義/USR関数の定義
270 配列変数にデータを設定
280〜290 選手データ(行270で読みこみ)
300 デモ用に変数を初期化
310 ゲーム画面の表示
320 決勝時の画面処理
330 BGMのスタート/マシン語の呼び出し
340 BGM停止/スペースが押されていたらゲームスタート
350 ポイントの判定
360 勝者の判定と表示
370〜380 トーナメントで勝利した時のデモ
390〜450 ゲーム画面の作成
460〜510 プレイヤーの選択
520〜530 画面中央に枠を表示
540〜560 モード選択
570〜590 ゲームモードの選択
600〜610 スプライト消去
620〜630 連続してトリガーが入力されるのを防止
640〜670 スコア関係
680〜690 ホイッスル音
700〜710 演奏終了待ち
720〜730 PSGの初期化
740〜750 対戦相手とパスワードの表示(トーナメント時)
760〜770 トーナメント用デモ
780〜820 パスワード入力判定
830〜840 観客の歓声
850〜860 モノトーン処理
870〜880 表彰台の表示
890〜920 スプライトの移動
930〜980 エンディング処理

プログラマからひとこと

よだれがたれそうです

【SHUNSUKE】うおおおおおおお……ハァハァ。やった/ やった/ やりました/ 今から3年前、ユーザーがざわめいているのも知らず、「新しいやつなんですか。じゃあ、それください」とソニーの2+、F1XDJを買い、ろくに説明書も読まずサブルーチンというものすら知らず、あちこちに同じ処理を作って"Out of memory"を起こしていた頃から、ついにここまで成長したのだ/ あまりの感動に涙で前も見えず、鼻がつまり、よだれがたれそうです。みなさんにこの感動をお届けできないのが残念ですが、今日はとてもよい天気です。今これを書いているのは7月21日、日曜、11時20分。ああ、生涯の思い出の日。ところで、私は通信高校にかよう2年生だが、悲しいことに仲の良い友達がいないのだ。LINKSを始めたばかりなのだが、よかったらID6864508にメールを送ってやってください。ではSHUNSUKEをお忘れなく。さようなら。

マシン語解説

&HCE02〜&HCE52 コンピュータの球種を決定
&HCE60〜&HCEA9 コンピュータ・プレイヤー移動
&HCFB7〜&HD キャラクタおよびスプライトパターン定義、そのデータ
&HD2A0〜&HD2B5 とうめいアタックの処理
&HD2C0〜&HD2D7

ちょくげきアタックの処理
&HD2E0～&HD2FC
ネットの上にボールがあたったときの処理
&HD300～&HD3A7
メインルーチン
&HD3A8～&HD3D5
ブーメランアタックの処理
&HD3E0～&HD3F8
とうめいアタックの補助ルーチン（ボールの表示制御）
&HD400～&HD40E
ワークエリアのアドレス計算
&HD410～&HD421
ジャンプ中か調べる
&HD340～&HD441
プレイヤーのスプライトを表示
&HD450～&HD45C
かけ算ルーチン（A＝A×E）
&HD460～&HD467
スティック入力
&HD470～&HD48A
ジャンプ処理
&HD490～&HD499
ウェイトルーチン
&HD4A0～&HD4A7
トリガー入力
&HD4B0～&HD4CE
プレイヤー移動処理
&HD4D0～&HD4F1
ボールとプレイヤーのはみだしチェック
&HD500～&HD52F
レシーブの効果音
&HD538～&HD541
レジスタの比較ルーチン
&HD548～&HD558
もずおとしアタック時のボール落下場所の決定
&HD560～&HD60F
レシーブ処理
&HD620～&HD653
アタック処理
&HD660～&HD665
ロング・ショートの判断
&HD670～&HD675
乱数の発生
&HD680～&HD68B
パラメータをBASICへ返す
&HD6A0～&HD77F
ボールの移動／ネット判定
&HD790～&HD79B
各必殺技処理ルーチンへのジャンプテーブル
&HD7A0～&HD7B7
各必殺技への処理の分岐
&HD7C0～&HD7E5
もずおとしアタックの処理
&HD7E8～&HD7F4
移動増分を反転する
&HD800～&HD8F6
音楽演奏ルーチン
&HD900～&HD90E
かけ算ルーチン（HL＝HL＋A×E）
&HD910～&HD975
音楽データ（チャンネルA、B）
&HD978～&HDA04
音楽データ（チャンネルC）
&HDA10～&HDA30
音楽の開始・停止処理
&HDA31～&HDA49
タイマ割りこみフック用データとPSG初期化用データ
&HDA50～&HDA7D
チョロチョロアタックの処理
&HDA80～&HDAB6
必殺技を乱数で選択して処理を分岐（最後の敵用）
&HDAB8～&HDAC1
必殺技を使用してネットに触れた場合に必殺技を無効にする

ワークエリア

&HCE00～&HCF01
アタック時の球種
&HD280～&HD28D
選手の状態
&HD290
ゲームかデモかのフラグ
&HD291～&HD29A
ボールの状態

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>9bT8	20>iWM8	30>gCA8	40>SxC8	370>3m07	380>V500	390>bw90	400>bo30	730>tX60	740>Mu20	750>vMN3	760>DFD0
50>Mec8	60>MAI8	70>oeh8	80>SiT8	410>VI00	420>i4B5	430>p7o3	440>Kwi5	770>wxg0	780>u660	790>da70	800>HGj1
90>UaD8	100>3ZN8	110>XnH8	120>FxU8	450>M200	460>sb40	470>7E20	480>VKm5	810>Djb1	820>aIJ0	830>WW20	840>AEx0
130>XAT8	140>rfT8	150>f9V8	160>Y7V8	490>6xU2	500>8gx5	510>r5v3	520>5R60	850>c870	860>1ZA0	870>RL60	880>PO60
170>tEt7	180>hiO8	190>xnn7	200>vwZ7	530>5m41	540>2VD0	550>KGH3	560>ggC0	890>Xh80	900>8i60	910>6f80	920>iQ70
210>8YQ8	220>ifm1	230>KFX4	240>QNg0	570>4p60	580>xWu1	590>M200	600>Cp80	930>g410	940>7700	950>oMt4	960>IqD6
250>Zx43	260>h1Z7	270>vOV4	280>I930	610>3e50	620>GM60	630>4v50	640>8R90	970>fNj4	980>Uk65		
290>JNX2	300>1BS0	310>2a30	320>mIa3	650>MUV2	660>mS30	670>ZP71	680>Xj80				
330>j250	340>Dr70	350>QRH0	360>RDw3	690>AZ40	700>iVB0	710>1D20	720>ne20				

SILVER SNAIL シルバー・スネール

MSX MSX2/2+ RAM32K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は38ページ

注意 【打ちこむ方へ】この作品はリストが2本にわかれているので注意してください。また、この作品ではマシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだらRUNするまえに必ず保存してください。掲載リストにはふつうには打ちこめない文字があります。これらの文字の打ちこみ方は下の欄外で説明しているのでよく読んでください。この作品は、起動法の都合上、テープでは遊べません。

■リストA

```
10 CLEAR500,&HD000:SCREEN1,3:WIDTH26:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:A=&HD000
20 PRINTSPC(209)"せかいのちゅうしんにいちするくに「シルハ゛ースネール」は いちやにしてしょうめつした。いっせつによるとてんへ゜んちいて゛ また いっせつによれは゛まおうのちからて゛しょうめつしたという。しかし そのときよりせかいかくちに いへんか゛おきはし゛めたという し゛し゛つをのそ゛けは゛ たしかなことはわからない・・・ そして 15ねんのさいけ゛つか゛なか゛れた・・・
30 FORI=0TO4:READD$:FORJ=0TO114:POKEA+I*115+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+72:DEFUSR2=A+145:DEFUSR3=A+248:DEFUSR4=A+313:DEFUSR5=A+367
40 M$="lllll`````l````ll```lll``llll`````l```ll``lll`lllldddddddd```ddddxxxxxppppxxppppppppppx!,!xxpppxxp,pxxp(pxp(p(p`xpx`xxpxx;;*;;;;;;;tttttxtttxxxtxxxtttttttxxxxxtxt(txttt!x``h``ャイイイャャャイャャlャイャlャャャャャイイイイャャイイイイイイイイイlイイイlャイャイャイイ(イイ"
50 FORI=0TO9:READD$:FORJ=0TO149:POKE&HD350+I*150+J,ASC(MID$(D$,J+1,1)):NEXTJ,I:FORI=0TO224:POKE&HD263+I,ASC(MID$(M$,I+1,1)):NEXT:FORI=384TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT:FORI=0TO71:READD$:FORJ=0TO7
60 VPOKEVAL("&H"+MID$(D$,1,2))*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+3,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO16:VPOKE8197+I,VAL("&H"+MID$("5FF1F1F1F1F1F11111E1F8F1F1F1F1F111",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO32:READD$:A$="":FORJ=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))):NEXT
70 SPRITE$(I)=A$:NEXT:A=&HD92F:FORI=0TO1:READD$:FORJ=0TO63:POKEA+I*64+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO3:READD$:FORJ=0TO127:M=ASC(MID$(D$,J+1,1))-64:POKEA+129+I*256+J*2,-(M>13)-(M>21)
80 POKEA+130+I*256+J*2,VAL("&H"+MID$("005F6B717F8FA0AAB4BED6E3F0FE0D1D2E4053687DFD1B3B5DA7FA",M*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR6=A:DEFUSR7=A+25:WIDTH32:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(80+I*32,55),14,29+I:LOCATE11,12+I*2:PRINTMID$("回CONTINUE START",I*9+1,9)
90 NEXT:FORI=0TO1:S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS=1ORS=5THENLOCATE11,12-(S=1)*2:PRINT" ":LOCATE11,12-(S=5)*2:PRINT"回":I=0:NEXTELSEI=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN"SNAIL-B.FDG"
100 DATA3E0521231A1142D2011A002240D2323FD2CD59002A40D2012000ED422240D2ED5B40D22142D2011A00CD5C002A40D2014000093A3FD23DC205D0012000ED42011A003E20CD5600C91E20212018223FD22B2241D2160C2A3FD23E20CD4D000140000915C259D02A3FD223223FD2160C2A41D23E
110 DATA20CD4D000140000915C272D02A41D22B2241D23EFF3DC288D01DC254D0C93E05211E183244D22242D2210118223FD23E183241D22A3FD21145D2011E00CD5900ED5B3FD21B2145D2011E00CD5C002A3FD201200009223FD22A42D20102003E20CD5600012000092242D23A41D23DC2A4D001FF
120 DATAFF0BC2E7D0010203ED423A44D23DC296D0C93E17213618323FD22240D2010A001142D2CD59002A40D2012000ED42010A00545D2142D2CD5C002A40D2012000093A3FD23DC2FDD021F61A010A003E20CD5600C92104200153D1161C0A3DC24CD13AF8F7CD4D00230315C241D1C901020101010 1
130 DATA01010202020201010101010201010101010101010101013E0D1127D421DF17ED5342D2323FD22240D21148D206052A42D27ED6B0232242D2ED5346D2215ED2110500193DC29AD1ED5B46D20E057E2312130DC2A5D105C286D12A40D21147D23AF8F7133DC2BAD13A3FD2470E1178D60DCAD5D179
```


掲載リストにはキーボードから直接打ちこめない「回」、「㋺」、「※」の3つの文字が使われています。これらの文字は、KEY1、CHR$（144）、KEY2、CHR$（160）、KEY3、CHR$（254）を実行すれば、「回」はF1キー、「㋺」はF2キー、「※」はF3キーで打ちこめます。ただし、これらの文字は画面では空白と見分けがつかないので、注意してください。

```
140 DATAD611CAD5D11ACD4D002378D60DCAE6D1
793DCAE6D11A3CCD4D00ED4344D2011F0009ED4B
44D2783DCA03D279D611CA03D21AC602CD4D0023
783DCA14D2793DCA14D21AC603CD4D00ED4344D2
011F00ED42ED4B44D2130DC2C5D178011E000922
40D22A42D2010F0009545D2A40D23DC277D1C9
150 DATAｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｳｷｱｱｱｳｲｵｲｲｲｱｱｵｸｱｱｱｵｲｼｲｺｾｼ
160 DATAｸｱｲｲｲｸｱｼｷｱｱｶｲｲｲｽｾﾂｼｹｱｳｲｻｲｱｳｲｱｱｱ
ｴｽｲｲｾﾄﾉｲｱｱｳｲｽｲｺｶｷｱｱｴｾｲｼｲﾀｿｳｷｱｴｲｲｲｲｸｱｱｱｳ
ﾅｵｽｲﾄﾆｾｷｱﾍｲｼｲｲｲｱｱｱｲﾃｶｽｲｾﾁﾂｸｶﾑｾｻｲｲｲｷｱｱｼ
ﾉｲｻｲﾅﾁﾈｸｶﾎﾒｻｻｲｲｲｷｱｳｲｽｼｲﾀﾆｿｹｵﾋｾｻｼｲｾｾｾｱ
170 DATAｱｻｲｻｲｲﾉﾁﾉｹｳﾊﾌｼｲｲﾄﾅﾂｱｶｽｻｼｲｲｲﾉｲｺｲｷ
ﾉｲｲｲﾀﾁﾈｺｶｲｲｲｲｼｲｲｲｶｲｹｴｲｲｽﾃﾆﾃｺｶｲｲｲｽｻｼｲｸｵｲｺ
ｶｲｲｻｾﾁｿｺｱｲｲｻｻｼｽｲｹｳｽｱｲｽｻﾄﾁｿｺｱｳｽﾐﾏﾒﾋｼｺﾓｺｱ
ｸｲｲｽﾃﾆｾｺｱｵｲﾋﾍﾍﾐｻｱｷｱｶｹｳｲｲﾀﾁﾂｺｱｱｻﾍﾏﾋﾐｽｱｱ
180 DATAｱｱｱｳｲｲﾊﾁﾉｺｱｱｳﾍﾏﾐﾏｷｱｱｱｱｼｲｲｲﾉｲｺｱｱ
ｴﾏﾒﾎﾍｸｱｱｱｱｱｻｽｲｲｲｲｱｱｱｵｾﾏﾑﾌｹﾗｱﾗｱｱｻｽｼｲｲｽｱｱｱ
ｵﾋﾊﾍﾒｹﾔﾗﾔｱｶｻｻｻｼｽｻｱｱｱｶﾐｹﾏﾊｺﾙﾚﾘｱｵｻｽｻｻｻｷｱｱｱ
ｶﾒｺﾏｲｺﾔﾗﾔｱｳｽｲｽｻｼｸｱｱｸｱｾｾｾﾓｱﾕｱﾕｱﾓｽｻｲｽｲｸｱ
190 DATAｶｲｹﾎﾋﾋｷﾗﾕﾖﾕﾗｴｸｼｲｲｲｹｱｶｲｸﾉﾊﾊｺﾔﾔﾛﾔﾔ
ｱｲｵｲｲｾｸｱｱｲｷｳｲｽｱﾙﾘﾖﾙﾘｱｴｹｲｲﾄｷｱｱｷｴｳｲｸｱﾔﾔﾛﾔﾔ
ｱｵｷｳｾﾃｾｱｱｲｵｴｲｱｱﾕﾗﾖﾗﾕｱｶｲｳﾂﾆﾄｱｱｲｵｴｸｱｱﾖｱﾔｱﾖ
ｱｶｲｳﾉﾁｿｱｶｸｵｸｵｸﾖﾜﾚﾜﾖｱｱｲｴｲﾀﾉｺｶｷｴｲｷｴｸﾖﾚﾝ
200 DATAﾚﾖｱｱｲｺｲﾉｲｺｶｲｲｲｲｶｹﾖﾜﾚﾜﾖｱｱﾍｷｳｲｾｺｶｲ
ｲｲｲｱｱﾖｱﾔｱﾖｱﾑｾｴｲﾅｺｱｲｽｸｲｺｱﾕﾗﾖﾗﾕｱｱﾎﾒｺｵﾃｺｱｲ
ｽｸｼｹｱﾔﾔﾛﾔﾔｱｱﾊﾉｴｹﾉｺｱｲｽｹｳｸｱﾙﾘﾖﾙﾘｱｶｲｴｼｲｲｺｱｲ
ｼｹｳｷｱﾔﾔﾛﾔﾔｱｱｱｳｲｲｲｺｱｲｼｹｴｾｺﾗﾕﾖﾕﾗｱｻｻｲｲｲｽｱ
210 DATAｱｲｻｹｵﾎｸｱﾕﾛﾕｱｳｻｻｼｲｲｻｱｶｲｽｸｵﾑﾓｱﾔﾕﾔｱ
ﾓｻｾｲｾｽｻｱｶｲｻｸｵﾍｷｱﾙﾘﾔｱｲｼﾂｾﾄｽｷｱｶｽｾｷｵﾌｸｱﾔﾗﾔｱ
ｽｼﾈﾂﾃｲｸｱｶｻﾅｷｵﾌｹｱﾗｱﾕｱｲｲﾃﾉﾃｼｸｱｶｾﾁｾｵﾉｺｱｱｱﾖｶ
ｻｲﾇｲﾇｲｹｱｶﾂﾆﾄｵｷｱｱｱﾖｶｻｻﾇｾﾇｲｺｱｶﾈﾁｿｶｺｱｱｱｱ
220 DATAﾖｶｲｲﾇﾅﾇｽｱｱｶﾀﾆｾｺｱｱｱｱｱｵｽｼﾇﾈﾇｲｺｱｶﾄ
ﾈﾂｺｱｱﾎｲｸｵｲｻﾇﾇﾇｲｹｱｶﾊﾇﾉｹｱｶｲﾑﾓｹｶｲｽﾈﾇﾈｴｸｱｶｲ
ﾈｲｹｱｲｵﾍｲｱｶｲｲﾃﾆﾃｵｸｱｶｲﾉｲｷｴｽｶﾏｸｱｵｲｲﾀﾁｿｻｷｱｶｲ
ｲｲｽﾍﾏﾏｾｹｱｳｲｲﾅﾊﾃｻｲｱｶｲｲｲｻﾂﾌﾋﾒｺｴｲｾｲﾉｲﾉｽｼｱ
230 DATAｶｲｲｻｼｾﾍｾﾉｱﾐｾﾑｲｲｵｲｲｼｱｶｲｻｻｲﾌﾎﾋｷｶﾋﾒ
ﾌｲｷｶｲｲｲｱｱｽｻｼｲﾌｾｾｷｵｾﾒﾍｲｸｵｸｵｷｱｱｲｽｲｲﾎﾋﾏｷｵﾌｾ
ﾌｲｹｴｺｵｷｱｱｲｲｲｲﾉﾍﾒｷｵﾋﾋﾌｼｺｴｱｵｸｱｱｲｲｲｲｲﾌｾｸｴﾍﾐ
ﾌｻｹｳｱｶｺｱｱｳｲｲｷｴﾌﾋｺｳﾌﾋﾉｻｼｷｵｸｱｱｱｵｼｲｹｶﾉﾉｱｻ
240 DATAﾉﾉｲｱｳｸｴｹｱｱｱｻｷｱｱｴｸｱｻｼｲｸｱｵｹｴｺｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
250 DATA28071F3F1B31120817,29E0F8FCD8084
C10E8,2A37370B340F090E1E,2BECEC906CD0B07
078,2C070A11153A303218,2DE0F0F8F85C0C4C1
8,2E1F3D396F5B5B380F,2FF8BC9CF6DADA1CF0
260 DATA3B00BF9FAA00FBF9AA,3C00BF9FAA00F
BF9AA,3D00BF9FAA00FBF9AA,3E00BF9FAA00FBF
9AA,5C7FC1A995A995A985,5DFE83A995A99589A
1,5EFF85A995A99581FF,5FFFA18995A99581FF
270 DATA6000000400000000,610000000000
00000,620000000000200000,630000040000000
000,6402070F1F1E3F3F7F,65000090B8DC7C7EB
E,667777EFEFDF7F3F0F,67BEDFEFFEFCF8F080
280 DATA68AB56AE56AB57A857,69EAF56A756AF
51AED,6AAF60DA43BA877407,6BF6055AC35DE12
EE0,6CC9E3EFCC19C3F7F7,6D83397C7E3C81E7F
7,6EF3FBFB71049FDFDC,6FE3C9DD9C3E7C3D19
290 DATA70FE7FBF5FEEF5FBF7,71FE7FBF5FEEF
5FBF7,72EFDFBF5FEEF5FBFD,73EFDFBF5FEEF5F
BFD,747EFE7D7BB58D2EDF,750FF6FAFCFDFEFE3
1,76DF9F9F6F4CB37B7D,778FDFBF3FDFEEF0F7
300 DATA781F70C08080C0F09F,79F80E0301010
30FF9,7A84C4F49F90D0701F,7B11131FFD85878
EF8,7CFFFCFBF7EFC18CBF,7D07F9FDFEFEFE7E7
4,7E3F7F7F007F7F7F00,7F32B2AE1DBBB7AF1F
310 DATAA8C9E3EFCC19C3F7F7,A983397C7E3C8
1E7F7,AAF3FBFB71049FDFDC,ABE3C9DD9C3E7C3
D19,ACC9E3EFCC19C3F7F7,AD83397C7E3C81E7F
7,AEF3FBFB71049FDFDC,AFE3C9DD9C3E7C3D19
320 DATA80003F7F7060606060,4000FCFE0E060
60606,5B60606060707F3F00,8106060606EFEF
C00,8260606060606060,830606060606060
6,8400FFFF0000000000,85000000000FFFF00
330 DATA250000000000020904,261010101000
01000,27606E686C686E6060,904060707870604
000,A0000000FE7C381000,A7004428FE2844000
0,23000000FF00000000,A6CCFCFCFCCCCCCC00
340 DATA138F9F8D9842404FDE0700270F331800
E0F0F0B8804000F078E0C000000008060
350 DATA0B1F0F9D8882804F5E6F810621183000
E0F0F0B8804000F078E08000000081030E
360 DATA00000002070D070001787F00000C070E
0000004070B0E000801038F8F8FC7F1E
370 DATA00000002070D07000110 7E610E070E00
0000004070B0E000801078F8F87C7C30
380 DATA000000000000000001C0F3E0A01000000
0000000000000000001B16CBE659582F5C
390 DATA006C742CDEFE3D130D0B060100000000
572B1F6B14E768B7B752CC8E00000000
400 DATA020303010100020A054A855AB79C68E7E
000080D0DC9E4E576727BB93131B0A0A
410 DATABAF57BD5B6E916EF907EFE3D433F5C2D
88CCE4E444A8F67A36008486B26AF3EA
420 DATA000000000000010303000505048F4E3036
0105065BD7A9566EB3563DB30E040B3C
430 DATA2C1A170B1C1E1E0D030100000107 1F0A
42FA35D5E673BD4EA7D3E81CF0C00000
440 DATA2058A0F6B3D2D1A64FEEDEDAB1386C4C
000000080F0F87088D86C6870501070
450 DATAE8C193FE019D050000C0E0701C0E0300
B060806020D0E0E8187C3C18041C3E25
460 DATAF85D2B5327161F2C3B16257352600000
107DF7AF1DF3BE5EDDD3AFBFAF36097F
470 DATA42AD773E20400000000000000000000
FF7F7FFF39000000000000000100010000
480 DATA90FCF1FBE69D62F9F4DE2AE675C337EB
1FF4AA54A850A040000000000000542A55
490 DATAF6F9FEFEFEFEEC5428381 0A8E0F06020
AA550A01000000000000000000000000
500 DATA00000000000000000000000000000000
0000000003010303021C0F000D1B2C75
510 DATA0000000003020102A6CC5828324C8600
295BE5EB6A6D6D6E6D5E1D3D7BF7CB18
520 DATA0000000000080C1E1923CF30DEE758AE7
2C0C321C58B0B0C8D0D05070B0D030B0
530 DATAABACF5D3EB6BDDBD3EBFBFBFBFBEB9A0
60E06060A0A0C0C0E06070B8B87C8FC0
540 DATA0008050246 2D19173A35F53A3C3B1B3D
848870B885BD7E4DA5FEBFDBCC62BE54
550 DATA5E0F070B110001000000000004030000
E071ACDFE7F83FC7B8BDDB671FFF7E01
560 DATA000000800080C08000862D130E0F0000
0000000000000000000F0BC0E06070307
570 DATA3CDB659E63F83DCAF737DBE8F7EF16F8
070FDE3EEC10F0E0E040008000000000
580 DATA7F806F102F0201000603030102000000
EB34F91AE70B25A873FEDE54AA707020
590 DATA00000000000000000000000000000000
01033B0E7F4C18100000000000000000
600 DATA002448F8FDFEED1F0B07070F092F77FB
021D33010307EEFC7A81B679C4B4AA4F
610 DATAE08100000008000020C08181010180F07
D9D4E87C4A3C3E1D041C3A1070A8C000
620 DATA00FEC3B84E6321311010 90E89E090000
000080C060203090988C84425AE54301
630 DATA00000300000003F7E7039DE6F83617F3F
0708C6010E206EAF635DBD5EA0CCCCAC
640 DATA742424247700181880BFDFDFE0797B3B
AEA8AC484E00307838DDEDEE06868703
650 DATAE090F3A09000797901FDFDFD01317979
0000C0000000808080BCBFBC8086FEFE
660 DATA070A11153A3032181F3D396F5B5B380F
E0F0F8F85C0C4C18F8BC9CF6DADA1CF0
670 DATAF3219FFD1156D9010500EDB03EC3329F
FD215ED922A0FDFBC9F32156D9119FFD010500ED
B0FBC900000000000000000F5C5D5E52A5BD95E23
563E01CD93003E00
680 DATA5ACD9300235E23563E03CD93003E025A
CD93002B2B2B3A5DD93D201B3E00325DD9232323
2301B000ED42200521B000180109225BD9180332
5DD9E1D1C1F1C900
690 DATAT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQ
T@KOT@KOT@JMT@KOT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQ
T@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@MQT@KOT@KOT@JMT@KO
T@MQT@MQT@MQT@MQ
700 DATATAMATAMATBMCTDMETEMETEMGTFMETFME
TDKDTDKDTDJDTDKDTCMCTCMCTCMCTCMCTAMATAMA
TBMCTDMETEMETEMGTFMETFMETDKDTDKDTDJDTDKD
TAMATAMATAMATAMA
710 DATAGUJUMYQURUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHY
IWLWMYOWSWOYLWIYJXMXPZRXTXPZMXITGUJUMYQU
RUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHYIWLWMYOWSWOYLWIY
JXMXPZRXTXPZMXIT
720 DATARUMURYMURUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVOY
PWMWPYMWPWMYPWMYQXMXQZMXQXMZQXMTRUMURYMU
RUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVOYPWMWPYMWPWMYPWMY
QXMXQZMXQXMZQXMT
```

■リストB

ファイル名：SNAIL-B. FDG

```
10 CLEAR1000,&HD000:DEFINTA-Z:DIMM(47),M
$(26),I$(24),I(24),E$(20),EH(20),EP(20),
EC(20),EM(20),EU(20),EG(20),EE(20),EL(20
),F(22):DEFFNB=ASC(MID$(I$,CO,1))-65:ONS
TOPGOSUB1300:STOPON
20 FORI=0TO26:READM(I),M$(I):NEXT:FORI=2
7TO47:READM(I):NEXT:FORI=0TO24:READI$(I)
,I(I):NEXT:FORI=0TO20:READE$(I),EH(I),EP
(I),EC(I),EM(I),EU(I),EG(I),EE(I),EL(I):
NEXT:E$=CHR$(27):WA=3:GOSUB810:VDP(1)=VD
P(1)AND254:IFVPEEK(6539)>32THEN70
30 CLS:PRINTE$"Y,,なまえ すねいる":FORI=0TO1:GO
SUB680:Z=Z+(S=7ANDZ>0)-(S=3ANDZ<3):LOCAT
E15+Z,11:PRINT" 回 ":V=VPEEK(6544+Z)+(S=1
)-(S=5):V=V-120*((V=134)-(V=255))-62*((V
=160)-(V=221)):VPOKE6544+Z,V:I=-G:FORJ=0
TO30:NEXTJ,I
40 FORI=0TO3:Z$=Z$+CHR$(VPEEK(6544+I)+1)
:NEXT:CLS:GOSUB640:M$="ささひ！キ&ウイはけぬ「"+Z$+
"ひ27しうぬに回ち！！いれふ！かえしみぬらひ&ろみすちヲヲヲ":GOSUB72
0:GOSUB730:U=USR5(5):FORI=0TO1:PUTSPRITE
I,(120,87),5+I*10,I*2:NEXT:GOSUB640
50 M$="ィ」かか"+Z$+"ら'らけ回&みう回ち「回にちや！す回と！！うれ
なかやえき&！さは26の※はいうち&ぬ！みやはき&！！へお！そきうきけつぬ！うほ
※き&かさ回とかれ「！！！！回さと&！回にちぬ！さはうほ※はこ&※う※ぁすりほ&
れ！！ちふ&ぬと&とますうはす&ゅ「":GOSUB720:GOSUB730:M$
="回すと"+Z$+"ひ！かえしみぬ211サ&アレナ&やりう！！ちふ&ぬと&れさ
なぬすちはと&すちヲヲヲ":GOSUB720:GOSUB730
60 I$="AAAAAAAA":GO=100:LV=1:MH=160:MM=2
0:AP=15:AC=12:UP=5:GOTO80
70 CLS:OPEN"しろすねDA"FORINPUTAS#1:INPUT#1,
MH,MM,AP,AC,GO,EX,LV,UP,E,WP,WA:FORI=0TO
22:INPUT#1,F(I):NEXT:FORI=1TO8:INPUT#1,Q
(I):NEXT:CLOSE#1:OPEN"しろすねIT"FORINPUTAS#
1:INPUT#1,Z$:CLOSE#1:GOSUB850:I$=MID$(Z$
,1,8):Z$=MID$(Z$,9,4)
80 C=RND(-TIME):AD=1079:HP=MH:MP=MM:GOSU
B700:GOSUB860
90 F=1-F:PUTSPRITE0,(120,87),5,F:PUTSPRI
TE1,(120,87),15,2+F:GOSUB680:IFSMOD2=0TH
ENIFGTHEN260ELSEFORI=0TO250:NEXT:GOTO90E
LSEV=VPEEK(6511+((S=7)-(S=3))*2+((S=1)-(
S=5))*64)
100 ONINSTR("(,;¥`dhlptx!ィャ",CHR$(V))GOT
O120,120,110,250,240,110,1040,110,250,24
0,110,250,240,110
110 FORI=0TO250:NEXT:GOTO90
120 YA=AD+(S=7)-(S=3)+100*((S=1)-(S=5)):
FORI=0TO47:IFM(I)<>YATHENNEXT:GOTO1090EL
SEY=I:I=47:NEXT:GOSUB640:IFY<27THENM$="ィ
」"+M$(Y):GOSUB720:IFY<21THEN230ELSEQ=ASC
(MID$("CNJOQR",Y-20,1))-65:GOSUB730:GOSU
B450:F(Y-17)=1:GOSUB850:GOSUB700:GOTO90
130 ONY-26GOTO140,140,140,140,170,170,17
0,170,170,170,170,170,170,170,890,920,94
0,960,970,990,1020
140 GOSUB660:M$="ィ」ささひ！ゅな&ゅと&せ「ふなひ&※"+ST
R$((Y-26)*15+36)+"サ&アレナ&ぬ！！！にろみせき&！かなみろ
ぬにりろみせきゐ":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=0THEN16
0ELSEIFGO<(Y-26)*15+25THENM$="ィ」せむみそ※き&！
かきのき&ちろにうらえと&せ「":GOSUB720:GOTO160
150 M$="ィ」と&ひ！さ&よ回けろな&え回&「":GOSUB720:GOS
UB750:GOSUB750:GO=GO-(Y-26)*15-25:GOSUB7
60
160 M$="ィ」みちはかさすぁ！かみつすとかるみせ「":GOSUB720:G
OTO230
170 M$="ィ」うり回すゅうみそ！な&※にさ&らえと&すっえきゐ":GOSU
B720:WI=185:WH=197:GOSUB650:PRINTE$"Y';か
う"E$"Y);うる":WI=250:WH=0:GOSUB690:IFWH=0T
HENGOTO160ELSEIFWH=1THEN200ELSEM$="ィ」にぬぁ
え回とうちち&これはと&せきゐ":GOSUB720:GOSUB750:GOSUB
750:GOSUB780:IFCO=0THENGOSUB640:GOTO160
180 GOSUB640:IFI(FNB)=0THENM$="ィ」回ろぁきうなれ
んこぬひうくみそ※「":GOSUB720:GOTO160ELSER=I(FNB)
*7/10:GOSUB820:M$="ィ」"+I$(FNB)+"と&せの「"+R
$+"サ&アレナ&ぬ":GOSUB720:M$="！！にろみせき&！らわすうと&
すっえきゐ":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=0THEN160EL
SEM$="ィ」と&ひ！きうなりそとうちち&くみせ「":GOSUB720
190 IFCO=ETHENE=0:WP=0:GOTO190ELSEGOSUB8
30:GO=GO+R:GO=GO-(25000-GO)*(GO>25000):G
OTO160
200 R$="IGHIHFFEKEPODKPIKJRTWWUPSVXSVY":
M$="ィ」な&ろぁ！かきうやなもぬにろみせきゐ":GOSUB720:WI=33
:WH=272:GOSUB650:FORI=-2TO0:R=ASC(MID$(R
$,(Y-30)*3+I,1))-65:M$=I$(R):GOSUB770:LO
CATE12,7+I*2:PRINTUSING"####";I(R):NEXT:
WI=50:WH=139:GOSUB650
210 PRINTE$"Y#3"USING"GOLD#####";GO:WI=9
8:WH=0:GOSUB690:IFWH=0THEN160ELSER=ASC(M
ID$(R$,(Y-30)*3+WH-3,1))-65
220 IFGO<I(R)THENM$="ィ」回ろぁきえぬひ！かきのき&ちろにう
らえと&せ「":GOSUB720:GOTO160ELSEIFINSTR(I$,"
A")=0THENM$="ィ」せむみそ※き&！いにちひ回ろうす&っえやとみそ※「
":GOSUB720:GOTO160ELSEM$="ィ」"+I$(R)+"と&せ
の「いろき&なえさ&し&うみせ「":GOSUB720:GO=GO-I(R):MI
D$(I$,INSTR(I$,"A"),1)=CHR$(65+R):GOTO16
0
230 GOSUB730:S=0:GOSUB700:GOTO90
240 IFRND(1)<.08THENGOSUB700:GOSUB440:S=
0:GOSUB700:GOTO90
250 GOSUB700:GOTO90
260 GOSUB660:WI=184:WH=263:GOSUB650:FORI
=0TO5:LOCATE26,6+I:PRINTMID$("% % とうく
% しらへる    %ひょうし",I*4+1,4):NEXT:WI=249:WH=
0:GOSUB690:IFWH=0THENS=0:GOSUB700:GOTO90
ELSEONWHGOSUB270,400,430:GOSUB730:S=0:GO
SUB700:GOTO90
270 GOSUB780:IFCO=0THENIFBATHENPRINTE$"Y
% "E$"J":GOSUB640:RETURN460ELSES=0:GOSUB
700:RETURN90ELSEIFFNB<8ANDBA=0THENIFCO=E
THENE=0:WP=0:M$="回えふ&ぁ！ひせ&すみすち「":GOSUB72
0:RETURNELSEE=CO:M$=I$(FNB)+"ぁ！回えふ&すち「":
GOSUB720:WP=ASC(MID$("ニァウい}lv",FNB,1))-9
9:RETURN
280 M$=I$(FNB)+"ぁ！てき回ち「":GOSUB720:IFBATH
ENONFNBGOTO390,390,390,390,390,390,390,2
90,290,300,390,390,390,390,390,390,350,3
50,350,350,350,350,350,350ELSEONFNB-7GOT
O290,290,390,310,320,390,390,340,390,350
,350,390,390,390,390,390,390
290 HP=HP+100-9899*(FNB=9):M$=Z$+"はちうろっけ
ひ！きうへけすち「":GOSUB720:GOSUB830:IFHP>MHTHEN
HP=MH:RETURNELSERETURN
300 M$=I$(FNB)+"ぁ！みへ&ちぬねるさ※ち'":GOSUB720:
GOSUB830:C1=2:RETURN
310 IFAD<>1962THEN390ELSEF(0)=1:GOSUB850
:M$="ゅみぁ！ひ&けひすち'":SOUND12,99:SOUND6,31:S
OUND13,0:PRINTE$"Y-/`a"E$"Y./bc":GOSUB72
0:GOSUB830:RETURN
```

次ページへ続く

```
320 IFAD<>2901THEN390ELSEM$="むせ&えむはむせ&き&
!みすとうけヲヲヲ":GOSUB720:GOSUB730:S=7:GOSUB70
0:F(22)=1:GOSUB850:GOSUB700:F(21)=1:GOSU
B850:S=0:GOSUB700
330 GOSUB640:M$="ィ」んちすひ!く&※はてれく&「み回とうち回&
!かみおき&!!!けれはぁ「チ&アケオレはてけ回ちしうち&※ひ!!!!!!す&ゅ
いけは!わけま&え回う「んちすぁや回とよこ'!!!んちすぬひ!す&ゅいけぁする回
&これつきりき&いれ'":GOSUB720:MID$(I$,INSTR(I$,"
M"),1)="B":GOTO230
340 SOUND12,8:SOUND6,9:SOUND13,15:U=USR1
(0):BU=1:GOSUB710:AD=1879:GOSUB700:GOSUB
830:RETURN90
350 P=ASC(MID$("×けoっォ{っエ",FNB-16,1))-99:
IFMP<PTHENM$="NQき&ちるみそ※「":GOSUB720:CO=0:
RETURNELSEMP=MP-P:GOSUB840:IFC3=1THENM$=
"すきす!す&ょや※ひへえす&さもりろとうれ'":GOSUB720:RETURN
ELSEIFFNB<19THENHP=HP+300-9699*(FNB=18):
M$=Z$+"はちうるっけひ!きうへけすち「":GOSUB720ELSE370
360 IFHP>MHTHENHP=MH:RETURNELSERETURN
370 IFFNB=24THENC5=1:M$=Z$+"は!さえこ&くるっけひ!
3ひ&うぬに回ち'":GOSUB720:RETURNELSEIFRND(1)>(
EM(Q)/10)OR(Q>18ANDFNB>21)THENM$="すきす!"+
E$(Q)+"ぬひ!くきにき回ち'":GOSUB720:RETURNELSEIF
FNB<22THENM$=E$(Q)+"ぬ!いかううきて&つき&かつち'":GO
SUB720:DA=2.2^(FNB-17)*16+RND(1)*17:RETU
RN
380 IFFNB=22THENM$=E$(Q)+"ぁ!のめりそち'":C2=1
:GOSUB720:RETURNELSEM$=E$(Q)+"は!す&ょや※ぁへえ
す&さもち'":C4=1:GOSUB720:RETURN
390 M$="にぬや!かさりにう「":GOSUB720:RETURN
400 GOSUB640:H=0:IFVPEEK(6511)=124THENM$
=Z$+"ひ!ちきりひ&さぁいこち「":GOSUB720:FORI=0TO9:I
FA$<>MID$("D3E7D606D7A6D7BAD4E5D46CD50AD
4BBD7DED77B",I*4+1,4)THENNEXTELSEH=I+1:I
=9:NEXT:W=ASC(MID$("LGPKCPWHUP",H,1))-65
:M$="き&ひう回とうち'":GOTO420
410 IFAD=1087THENW=13:M$="き&かつとうち'":GOTO
420ELSEIFAD=1614THENM$="す&も※ぬ!マ&チ゛き&いるみせ
「かすとむみすっえ「":GOSUB720:F(3)=1:GOSUB850:RET
URNELSEM$="にぬや!いるみそ※「":GOSUB720:RETURN
420 M$="に※な!"+I$(W)+M$:GOSUB720:IFINSTR(
I$,"A")=0THENM$="すきす!さろうす&っえやはぁやとみそ※「":G
OSUB720:RETURNELSEM$=I$(W)+"ぁ!とぬうろみすち「":
GOSUB720:MID$(I$,INSTR(I$,"A"),1)=CHR$(6
5+W):IFH=0THENRETURNELSEF(H+10)=1:GOSUB8
50:RETURN
430 GOSUB640:PRINTE$"Y3#はやい├──┼──┼──┼──┼
──┼──┤おそい":FORI=0TO1:GOSUB680:WA=WA+(S=7
ANDWA>0)-(S=3ANDWA<6):LOCATE3+WA*3,18:PR
INT"  回  ":I=-G-T:NEXT:S=0:GOSUB700:RE
TURN90
440 C6=1:IFV=168THENQ=ASC(MID$("OQS",RND
(1)*3+1,1))-65ELSEO=AD+4:Q=ASC(MID$("GIK
FINABEAABGHLGKLCEMBEEHLPHPQDFMCDM",1+3*(
-(OMOD100>20)-(OMOD100>40)-(OMOD100>65))
+12*(-(O¥100>20)-(O¥100>40))+RND(1)*3,1)
)-65
450 GOSUB810:VDP(1)=VDP(1)OR1:U=USR1(0):
U=USR7(0):GOSUB860:BA=1:WI=35:WH=154:C1=
0:C2=0:C3=0:C4=0:C5=0:GOSUB650:GOSUB790:
GOSUB640:GOSUB800:EH=EH(Q):M$=E$(Q)+"き&!
いりんろち'":GOSUB720:IFRND(1)<.05THENM$="とくは
そ※そうさえこ&く'":GOSUB720:GOTO540
460 WI=248:WH=263:GOSUB650:FORI=0TO6:LOC
ATE26,9+I:PRINTMID$("たたかう% % とうく  %  にける
",I*4+1,4):NEXT:FORI=0TO1:M$="サミ゛ナ&ゐ":GO
SUB720:WI=313:WH=0:GOSUB690:I=WH:NEXT:DA
=0
470 IFWH=2THENGOSUB270:GOSUB750:GOSUB750
:PRINTE$"Y% "E$"J":GOSUB640:IFCOTHEN500E
LSE460
480 IFWH=3THENM$=Z$+"ひ!ぬこ&ち&すち'":GOSUB72
0:IFRND(1)<.7ANDC6THEN530ELSEM$="すきす!みんろ
さみろち'":GOSUB720:GOTO540ELSEM$=Z$+"は!さえこ&
く'":GOSUB720:DA=((AP+WP)*(C5+1))-EC(Q)+R
ND(1)*((AP+WP)¥9+1):DA=DA*-(DA>0)
490 IFRND(1)<.02THENM$="きうす※は!うつこ&く'":GO
SUB720:DA=DA*2+RND(1)*(AP¥8+1)ELSEIFDA=0
ORRND(1)<.01THENDA=0:M$="ムセ'チ&モアス&ぁいちおりろ
にう'":GOSUB720
500 IFDA=0THEN540ELSER=DA:GOSUB820:SOUND
12,20:SOUND6,15:SOUND13,0:FORI=0TO80:NEX
T:SOUND6,25:SOUND13,0:FORI=0TO4:GOSUB810
:GOSUB800:NEXT:M$=E$(Q)+"ぬ!"+R$+"はチ&モアス&
ぁいちおち'":GOSUB720:EH=EH-DA:IFEH>0THEN540
510 IFQ=19THENQ=20:EH=9999:M$="チ&アケオレひ!ほ
※す※すち'":GOSUB720:GOSUB800:GOTO540ELSEGOS
UB810:M$=E$(Q)+"ぁ!ちかすち'":GOSUB720:R=EE(Q
):GOSUB820:M$="こうこ※つ"+R$+"な!":R=EG(Q):GO
SUB820:M$=M$+R$+"サ&アレナ&ぁとぬうろち「":GOSUB720
:GO=GO+EG(Q):IFGO>25000THENGO=25000
520 EX=EX+EE(Q):EX=EX-(22000-EX)*(EX>220
00):IFEX>=UPTHENM$=Z$+"ひ!ロホ&レき&!いき&回ち'":
GOSUB880:MH=MH+RND(1)*(MH¥6)+RND(1)*26+4
0:AP=AP+(AP¥8)+RND(1)*4+2:AC=AC+(AC¥8)+R
ND(1)*3+2:LV=LV+1:UP=UP*1.5+9-LV:EX=0
530 GOSUB730:GOSUB810:C6=0:C3=0:BA=0:VDP
(1)=VDP(1)AND254:U=USR7(0):IFQ<20THENGOS
UB860:RETURNELSESOUND7,191:SOUND8,0:SOUN
D9,0:RETURN
540 GOSUB790:DA=0:IFC2=1THENIFRND(1)<.3T
HENM$=E$(Q)+"ひ!もぁしみすち'":C2=0:GOSUB720:GO
TO600ELSEM$=E$(Q)+"ひ!のめ回とうれヲヲヲ":GOSUB720
:GOTO600
550 IFRND(1)<.4THENM$=E$(Q)+"は!さえこ&く'":G
OSUB720:DA=EP(Q)-AC+RND(1)*(EP(Q)¥9):IFD
A<1ORRND(1)<.01THENDA=0:M$="ムセ'チ&モアス&ぁえこ
にう'":GOSUB720:GOTO600ELSE600
560 IFQ<6ANDRND(1)<.4THENM$=E$(Q)+"ひ!ちうい
ちるぁすとくち'":GOSUB720:DA=22+Q*6+RND(1)*11:G
OTO600ELSEIFQ¥4=2ANDRND(1)<.4THENM$=E$(Q
)+"ひ!えてけすう!えちぁえち回ち'":GOSUB720:GOTO590ELS
EIFQ>15ANDRND(1)<.5THENM$=E$(Q)+"ひ!へへ&くぁ
ひうち'":GOSUB720:DA=(Q-10)*70-RND(1)*99:GO
TO600
570 IFEU(Q)=0THENM$=E$(Q)+"ひ!"+Z$+"ぬ!きむて
うち'":GOSUB720:DA=EP(Q)*.7+RND(1)*6:GOTO6
00ELSEM$=E$(Q)+"ひ!"+MID$("ト&ウセ    ト&ウセイメ
ク&レト&ウセルメノレ    リスアナ&  ホルカルイセ",EU(Q)*7-6,7
)+"ぁ!なにおち'":GOSUB720:GOSUB840:IFC4=1THEN
M$="すきす!す&ょや※ひへえす&さもりろとうれ'":GOSUB720:GOT
O600
580 IFRND(1)<.4THENM$="すきす!"+Z$+"ぬひくきにき回
ち'":GOSUB720:GOTO600ELSEIFEU(Q)<4THENM$=
"いかううきて&つき&!"+Z$+"ぁか回え'":GOSUB720:DA=2.2
^(EU(Q)+1)*16+RND(1)*17:GOTO600ELSEIFEU(
Q)=5THENM$=Z$+"はす&ょや※ひ!へえす&さみろち'":GOSUB7
20:C3=1:GOTO600
590 IFEU(Q)=6THENM$="めせえはふきるき&"+Z$+"ぁてりね
け'":GOSUB720:DA=HP-HP¥2ELSEIFC1=2THENM$=
"すきす!もき&セアセアすとのめろにう'":GOSUB720ELSEM$=Z$+
"ひ!のめ回とすみ回ちヲヲヲ":GOSUB720:C1=1:GOSUB790
600 IFDA>0THENSOUND12,20:SOUND6,25:SOUND
13,0:FORI=0TO80:NEXT:SOUND6,16:SOUND13,0
:FORI=0TO9:SETADJUST(RND(1)*11-5,RND(1)*
11-5):NEXT:SETADJUST(0,0):HP=HP-DA:R=DA:
GOSUB820:M$=Z$+"ひ!"+R$+"は!チ&モアス&ぁえこち'":G
OSUB720:IFHP<1THEN620ELSEGOSUB790
610 IFC1=1THENIFRND(1)<.5THENM$=Z$+"ひ!のめ
回とうれヲヲヲ":GOSUB720:GOTO540ELSEM$=Z$+"ひ!もぁ
しみすち'":C1=0:GOSUB720:GOTO540ELSE460
620 HP=0:GOSUB790:M$=Z$+"ひ!す※と&すみ回ちヲヲヲ":
GOSUB720:GOSUB810:U=USR7(0):PLAY"V15L4O5
D2AGFEFEL8DD-D1D1O4D1R2","V14R1R1R4L8O4D
4FAFDE-4GB-GE-O5DO4AGG-O3G-1":C6=0:C3=0:
BA=0:VDP(1)=VDP(1)AND254:HP=MH:MP=MM:GO=
GO¥2:BU=0:GOSUB710:FORI=-1TO0:I=PLAY(0)
630 NEXT:GOSUB860:AD=1079:GOSUB700:PUTSP
RITE0,(120,87),5,F:PUTSPRITE1,(120,87),1
5,F+2:GOSUB640:M$="ィ」かか!"+Z$+"ら!す※と&すみえな
ひにぬさ&なす&ゅ'!!回にちぬうみうつな&くきうぁいちおらえ'!!!!!!!と
&ひうこ'"+Z$+"ら'":GOSUB720:GOSUB730:GOSUB70
0:RETURN90
640 WI=482:WH=284
650 LOCATEWIMOD32,WI¥32:PRINT"♠"STRING$(
WHMOD32-2,132)"ゐ":FORJ=1TOWH¥32-2:LOCATE
WIMOD32,WI¥32+J:PRINT"♣"SPC(WHMOD32-2)"♦
":NEXT:LOCATEWIMOD32,WI¥32+J:PRINT"["STR
ING$(WHMOD32-2,133)"♥":RETURN
660 WI=34:WH=277:GOSUB650:FORJ=1TO4:LOCA
TE6+J,1:PRINTCHR$(ASC(MID$(Z$,J,1))-1):N
EXT:PRINTE$"Y!."USING"LV##";LV:PRINTE$"Y
$%####    ####"
670 PRINTE$"Y##"USING"HP#### MP#### AP##
#";HP;MP;AP+WP:PRINTE$"Y%%"USING"####
#### AC###";MH;MM;AC:PRINTE$"Y'#"USING"G
OLD##### EXPE#####";GO;EX:RETURN
680 S=STICK(0)ORSTICK(1):G=STRIG(0)ORSTR
IG(1):T=(PEEK(-1045)=251)ORSTRIG(3):RETU
RN
690 VPOKE6144+WI+WH*64,144:GOSUB680:IFGT
HENWH=WH+1:RETURNELSEIFTTHENVPOKE6144+WI
+WH*64,32:WH=0:RETURNELSEIFS=1ORS=5THENS
=(S=1)-(S=5):IFVPEEK(6128+WI+64*WH+48*S)
<>32THEN690ELSEFORJ=0TO99:NEXT:VPOKE6144
+WI+WH*64,32:WH=WH+S:GOTO690ELSE690
700 AD=AD+(S=7)-(S=3)+100*((S=1)-(S=5)):
A$=RIGHT$("000"+HEX$(&HD350+AD¥5),4):POK
E&HD172,VAL("&H"+MID$(A$,3,2)):POKE&HD17
3,VAL("&H"+MID$(A$,1,2)):N=ADMOD5+1:U=US
R5(N):V=VPEEK(6511):IFSMOD2=1AND(V=92OR(
BU=0ANDV<112)OR(BU=1ANDV>111))THENBU=1-B
UELSERETURN
710 IFBU=0THENVPOKE8197,95:VPOKE8204,17:
VPOKE8205,17:VPOKE8206,225:VPOKE8207,248
:VPOKE8213,17+222*SN:RETURNELSEVPOKE8197
,85:VPOKE8204,99:VPOKE8205,71:VPOKE8206,
85:VPOKE8207,85:VPOKE8213,71+184*SN:RETU
RN
720 M=-1:FORJ=1TOLEN(M$):M=M+1:A=ASC(MID
$(M$,J,1)):IFA=38THENLOCATE2+M,20:PRINT"
%":M=M-1:NEXTELSEIFM<26THENLOCATE3+M,21:
PRINTCHR$(A-1):NEXT:GOSUB750:ME=0:RETURN
ELSEM=-1:J=J-1:ME=ME+1:GOSUB750:IFME=2TH
ENGOSUB730:ME=0:NEXTELSENEXT
730 FORK=0TO1:A=A+1:A=A*-(A<12):IFA=0THE
NVPOKE6831,160+(VPEEK(6831)=160)*128:K=0
:NEXTELSEGOSUB680:K=-G-T:NEXT:VPOKE6831,
32:FORK=-1TO0:GOSUB680:K=G+T:NEXT:IFMETH
ENRETURNELSEGOSUB750:GOSUB750:RETURN
740 WI=289:WH=198:GOSUB650:PRINTE$"Y+#は
い"E$"Y-#いいえ":WI=354:WH=0:GOSUB690:WH=-(W
H=1):RETURN
750 FORK=0TO1:FORL=0TOWA*60:NEXT:U=USR(0
):NEXT:RETURN
760 U=USR7(0):PLAY"V15O6L8ECO5AFO6DO5BGD
AFAO6CA4":HP=MH:MP=MM:FORJ=0TO7:U=USR4(V
AL("&H"+MID$("71514111114151F1",J*2+1,2)
)):FORK=0TO800:NEXT:IFJ=3THENGOSUB670:NE
XTELSENEXT:MU=0:GOSUB860:RETURN
770 M=-1:FORJ=1TOLEN(M$):M=M+1:A=ASC(MID
$(M$,J,1)):IFA=38THENLOCATE2+M,6+I*2:PRI
NT"%":M=M-1:NEXT:RETURNELSELOCATE3+M,7+I
*2:PRINTCHR$(A-1):NEXT:RETURN
780 WI=161:WH=587:GOSUB650:FORI=0TO7:CO=
I+1:M$=I$(FNB):GOSUB770:NEXT:LOCATE1,5+E
*2:PRINTCHR$(128+89*(E>0)):WH=0:FORI=0TO
1:WI=226:GOSUB690:IFWH=0THENI=1:NEXT:CO=
0:RETURNELSEI=-(MID$(I$,WH,1)<>"A"):WH=W
H-1:NEXT:CO=WH+1:GOSUB640:RETURN
790 PRINTE$"Y#$"USING"LV## HP#### MP####
 ";LV;HP;MP;:PRINTMID$("GOOD!SLEEP",C1*5
+1,5):RETURN
800 FORJ=0TO3-(Q=20):PUTSPRITEJ,(96+(Q=2
0)*16+(J¥2)*32,47+(JMOD2)*32),EL(Q),4+(Q
¥4)*4+J:NEXT:RETURN
810 FORJ=0TO4:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:RE
TURN
820 R$="":FORJ=1TOLEN(STR$(R)):R$=R$+CHR
$(ASC(MID$(STR$(R),J,1))+1):NEXT:RETURN
830 MID$(I$,CO,1)="A":RETURN
840 SOUND7,184:FORJ=1TO8:U=USR4(255):SOU
ND5,0:SOUND4,ASC(MID$("よをか~を~pw",J,1))+1
:SOUND10,15:FORK=0TO18:NEXT:U=USR4(241):
FORK=0TO26:NEXTK,J:SOUND7,156:SOUND10,17
:RETURN
850 FORJ=0TO22:IFF(J)=0THENNEXT:RETURNEL
SEPOKEVAL("&HD"+MID$("4ED76D35A4F73D25F1
7934D067472B5C43E76067A67BA4E546C50A4BB7
DE77B580594",J*3+1,3))+121,ASC(MID$("ステイ
イフフフフフレママママママママクク",J+1,1)):NEXT:RETUR
N
860 SOUND7,156:FORI=0TO3:SOUNDI,0:NEXT:S
OUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,17:MU=2-MU:PO
KE&HD95B,176:POKE&HD95C,219-MU:POKE&HD95
D,11+MU*2:POKE&HD996,221-MU:POKE&HD99D,2
19-MU:POKE&HD98C,11+MU*2:U=USR6(0):RETUR
N
870 SOUND12,80:SOUND6,20:SOUND13,0:RETUR
N
880 U=USR7(0):PLAY"V15O4L16CEGCEGD-FA-D-
FA-G4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:MM=MM+R
ND(1)*(MM¥8)+RND(1)*10+25+LV:GOTO720
890 R=UP-EX:GOSUB820:M$="ィ」かか!"+Z$+"ら'らけ
回&やな&回ち'回にちひ!いな!"+R$+"はこうこ※と&!てく&はロホ&レぬに
れ回&「":GOSUB720:GOSUB730:M$="ィ」うみみと&はま&えこ
※ぁくわけせれてやろきゐ":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=0TH
EN910
900 U=USR7(0):OPEN"しろすねDA"FOROUTPUTAS#1:
PRINT#1,MH;MM;AP;AC;GO;EX;LV;UP;E;WP;WA:
FORI=0TO22:PRINT#1,F(I);:NEXT:FORI=1TO8:
PRINT#1,Q(I);:NEXT:CLOSE#1:OPEN"しろすねIT"F
OROUTPUTAS#1:PRINT#1,I$;Z$:CLOSE#1:U=USR
6(0):M$="ィ」くわけすち回&「":GOSUB720
910 M$="ィ」と&ひよこ'"+Z$+"ら'":GOSUB720:GOTO2
30
920 IFQ(8)=0ORINSTR(I$,"N")=0THENM$="ィ」か
う'かもお!キ&ウイきりくち※ち&わ'いはすわは!!!回ひ&ぬ!きん回ちぬ※す&
※き&いれ回えに※ち&き&!!!!!な回とくとけろら'":Q(8)=1:GOSU
B720:GOTO230
930 M$="ィ」な回とくとけろちむちうち&に「な&ろヲヲヲヤケ&ヤケ&!!!
ヲヲい※みるえみけのおに「いるき&なら'す&ゅいに'":GOSUB720:MID
$(I$,INSTR(I$,"N"),1)="A":GOSUB730:F(1)=
1:GOSUB850:S=0:GOSUB700:GOTO90
940 IFF(2)=1THENM$="ィ」そ&ふなや!さはそきうはうほ※ぁ!け
うなもと!!!!!けち&しろ''":GOSUB720:GOTO230ELSEIF
F(6)=0THENM$="ィ」よえすゅな&は!さはけぬぁいりせ!ケルセトメなう
え!!みやはぁ!ちかすとけち&しろ「":GOSUB720:GOTO230
950 M$="ィ」かか!いはケルセトメぁちかすちきヲヲ'なさわと&!!!回はえ
と&ぁむさ※と&かちはむやえせ「つっえな&うみ!!!くちはち&うつぁてにこ&れさ
えす&き&!かんるみすち「":GOSUB720:GOSUB730:F(2)=1:
GOSUB850:GOTO940
960 IFQ(6)=2THENM$="ィ」けしろき&みはちきりひ&さきり!こう
みなふ&はうつち&'":GOSUB720:GOTO230ELSECO=INSTR
(I$,"O"):IFQ(6)=1ANDCO>0THENM$="ィ」き回とくとけ
ろちき「と&ひ!かすおらえ「":GOSUB720:GOSUB830:Q(6)=2
:GOTO960ELSEQ(6)=1:M$="ィ」かろひおふ&みれ「NTYヲGB
Oぁき回とくちり!!!!ふむてはマ&チ゛ぁかすおとゆわえ「":GOSUB720:
GOTO230
970 IFQ(7)THENM$="ィ」いにち!かきいし※き&!ちうほ※ら'オル
ケシアぁ!!!や回と!う回といこ&と'":GOSUB720:GOTO230ELS
EM$="ィ」えア※えア※!けれすうらゃ「":GOSUB720:IFINSTR(
I$,"J")=0THEN230
980 M$=Z$+"ひオルケシアぁんちすち「":GOSUB720:GOSUB7
30:M$="ィ」ヲヲヲい回らけに回ちん'いるき&なえ'回えち&!!!!!かろう
ぬえりに回といこ&みすっえヲヲヲヲいい回''":GOSUB720:Q(7)=1:
GOSUB730:GOTO970
```

```
990 IFQ(7)=2THENM$="ィ」しい!うくにしう「んちすひうてみと&ゃ!いにちぁ!!!むみや図とうみせ「":GOSUB720:GOTO230ELSEIFQ(7)=0THENM$="ィ」いい!んちすは"+Z$+"「!らけへ&す&と&きお図と!!!!くちの「しい!てきろぁうゆすとうくにしうヲヲヲヲ":GOSUB660:GOSUB720:GOSUB730:GOSUB760:M$="ィ」き&※ひ&図とかうと&'":GOSUB720:GOTO230
1000 M$="ィ」えア※えア※":GOSUB720:IFINSTR(I$,"J")=0THEN230ELSEQ(7)=2:M$=Z$+"ひオルケシアぁんちすち「":GOSUB720:M$="ィ」いい!"+Z$+"いろき&なえ「ヲヲヲやえひにすとや!!!ううさわのヲヲヲ「":GOSUB720:GOSUB730:M$=Z$+"」⑩⑩":GOSUB720:GOSUB730
1010 M$="ィ」す&てひ!26の※みお!スレヒ&アセノアレはきちき&!!!2しうぬにれいにちぁ!んちすぬいせ&こみすち「!!!!ま※なえひ!いにちひ!んちすはさな&やと&ひ!!!!!いろみそ※「スレヒ&アセノアレはかえす&にはと&せ「!ィ」さろひ図はいきすは!く&※はや※すっえと&せ「":GOSUB720:GOSUB730:MID$(I$,INSTR(I$,"J"),1)="Q":GOTO990
1020 IFINSTR(I$,"M")>0ORINSTR(I$,"B")>0THENM$="ィ」かえす&しみ!チ&アケオレぁ!いはえりく&ろやはぁ!!!!ちかすとけち&しう'":GOSUB720:GOTO230ELSEIFINSTR(I$,"Q")=0THENM$="ロウイ」いい!かえす&しみひへ&す&きすりヲヲヲ「":GOSUB720:GOTO230ELSEMID$(I$,INSTR(I$,"Q"),1)="M"
1030 M$="ロウイ」い図'図はや※すっえひ'いいヲヲヲま※なえ!!!ぬかえす&しみにはと&せの'図えち&!てくはきこりぁ!!!や図とう図とけち&しう'く&※はてれく&はいろきぁ!!!!すもせキク&りすうはと&せ「":GOSUB720:GOSUB730:GOTO1020
1040 GOSUB700:D=5+(AD>1439)+(AD>2324)+(AD>2354)+(AD>4024)+(AD>4054):GOSUB640:M$=Z$+"ひ!しうち&※ぬはま&図ち「":GOSUB720:IFQ(D)=1THENM$="すきす!やえにぬやいろみそ※「":GOSUB720:GOTO230ELSEM$="す&ゅいけにケルセチレき&!けわうふきろぁひに図とうれ「":GOSUB720:WI=182:WH=200
1050 GOSUB650:PRINTE$"Y'8こわす"E$"Y)8こわさない":WI=247:WH=0:GOSUB690:IFWH<>1THENS=0:GOSUB700:GOTO90ELSEIFD>0THENGOSUB870:M$="ケルセチレぁちちくさんすち'":GOSUB720:Q(D)=1:GOTO1070ELSEIFINSTR(I$,"B")=0THENM$="すきすケルセチレはみんるぬ!こ図きうき&ひ図とい図と!つきて&こにう「":GOSUB720:GOTO230
1060 GOSUB870:M$="く&※はてれく&と&!こ図きうぁくるしく!ケルセチレぁ!!ちちくさんすち'":Q(0)=1:GOSUB720
1070 IFQ(0)+Q(1)+Q(2)+Q(3)+Q(4)+Q(5)<6THEN230ELSEGOSUB730:M$="ヲヲヲにぬきき&えうとけれヲヲヲヲヲ''":GOSUB720:SN=1:POKE&HD77E,214:FORI=0TO3:VPOKE8213,VAL("&H"+MID$("445577FF",I*2+1,2)):FORJ=0TO15
1080 VPOKE1344+I*16+J,VAL("&H"+MID$("0000000000000000000010101010101000000000000007F010101010101FFC1830A1F17000D07A476E787D7E7C78704001F1F3F3F7F7F0707FBFBFDFDFEFE",I*32+J*2+1,2)):NEXTJ,I:GOTO230
1090 GOSUB640:M$="チ&アケオレ」らけささみと&ちな&るてうち「もうな&はむゆこ&!!ぬ!26の※みおはと&くさなぁ!かすおとゆわえ「!!!ンスひ!うそきうと&!いれかなさなちきう!へきと&!!ぁか図と!さはそきうほ!ぬこ&さ※ち&「":GOSUB720:GOSUB730
1100 M$="ィ」クセ&ぁか図ちンスぁむと!スレヒ&アセノアレは!ヒ&キ!!な&やひ!ンスぬといとぁすとけろちはす&ゅ「!コキ&き&!!にか図ちンスひ!セレヒ&アセノアレはゆてりぁ!!!!!むにさ&わすぬす!そきうぬ7てはしうち&※ぁてけ図と!!さはすわぁ!えむは図さほなすせ&もちはす&ゅ「":GOSUB720:GOSUB730
1110 M$="ィ」ち&き&ゆてりひ!みち&いきさ&ち&図ちかえす&ぁ!うせ&さき!!ぬきけすちヲヲヲ図ろき&!かみおち&図ちはち&'!!!!!しい!めきすひ&にすひさろみと&ち&'きけさ&ぁくもわ'":GOSUB720:GOSUB730:Q=19:GOSUB450:AD=3239:S=0:GOSUB700:GOSUB640
1120 PUTSPRITE0,(120,87),5,0:PUTSPRITE1,(120,87),15,2:M$="チ&アケオレ」け&ひぃア図'さヲヲさはンスき&!さ※に!!!!キ&クぬヲヲ'⑩!へヲヲへきけヲヲヲヲヲけ&へ図'":GOSUB720:PRINTE$"Y)/ィゥ"E$"Y*/ェォ":GOSUB730:F(10)=1:GOSUB850
1130 M$=Z$+"」ヲヲヲヲ「"+STRING$(16,33)+"ィ」"+Z$+"かえす&'":S=0:GOSUB720:GOSUB730:GOSUB700:FORI=0TO1800:NEXT:FORI=183TO103STEP-16:PUTSPRITE2,(120,I),5,32:FORJ=0TO160:NEXTJ,I:GOSUB640:M$="ロウイ」いい'チ&アケオレぁちかすちはと&せの'け&せ図ヲ!!ヲヲヲヲ「":GOSUB720:GOSUB730:M$=Z$+"」ヲヲヲヲ「"
1140 GOSUB720:GOSUB730:M$="ロウイ」ヲヲヲヲヲうくみすっえ'ささひ!きにすむき&!!!かかせく&みせん'":GOSUB720:GOSUB730:GOSUB700:FORI=103TO183STEP16:PUTSPRITE2,(120,I),5,32:F=1-F:PUTSPRITE0,(120,I-16),5,F:PUTSPRITE1,(120,I-16),15,2+F:FORJ=0TO220:NEXTJ,I:GOSUB810
1150 SOUND7,184:P$="L16O4A4DEFAG4CDEGA4DEFAGECEGFEGB-2O5C4CEFGAB-AB-AB-AB-AB-AB-AGFEO4AB-AB-AB-AB-AB-AB-AGFE":Q$="L16O5D4EFEDE4EFGEF4B-AGFCEGCEGCEF2E4DECEDEFDEFDEFDEFDEFEO4DEFDEFDEFDEFDEFG":PLAY"V15","S1M3000","V13":PLAYP$,P$,Q$:FORI=-1TO0
1160 I=PLAY(0):NEXT:GOSUB860:U=USR2(0):FORI=0TO53:U=USR3(0):READD$:LOCATE23,23:PRINTD$;:FORJ=0TO573:NEXTJ,I:U=USR7(0):SOUND7,184:PLAYP$,P$,Q$:PLAY"D2O3D2O2D1","A2G-2O3G-1","O3A2G-2O2G-1"
1170 GOTO1170
1180 DATA974,むにむぬいれヒ&ス&レはみつぬひ!ニタ&はしうち&※は!!!こ※くょえぁすとうれふなき&!うれ図えら「,1178,スレヒ&アセノアレひ!うつゆぬすとすっえもてすち!!!りすう「,1180,26の※みおきり!そきうす&ょえぬニタ&はしうち&※き&!!いりんろ!んち&うぬに図とうみせ「,1480,ささひキ&ウイはすわと&せ「,1478,さささり!ぬすぬひ!みやははすわき&いれ※ち&ら「,2878,ささひ!ヒ&ス&レはみつと&せ「,2880
1190 DATAそきうぬひ!7てはしうち&※き&いれ※ち&図と'!!!!!キ&ワ"す&うつゅ※ぬくうち※ち&',3384,んすひキ&ワ"!しうち&※はこ※くょえぁすとかれ「!!!いはしうち&※ぁてけ図ちはひ!うそきうらる!!!!!!いりんろち!ひきうはキム!チ&アケオレす&ゅ「すきす!!に※はやけとくと&てけ図ちはきひ!んきり※はす&ゅ「,5068,ぬすぬいれ!ケルセトメはせめ!みやははすわは!!!!うるけ&つひ!う図ちうな&さぬいれ※ち&わえ⑩,5070
1200 DATAささひケルイセす&っえ「なさわと&!いにちひ!!!!!!スレヒ&アセノアレはかえす&き&うくとうれなうえ!!!!!エンシぁ!す図とうみせき⑩,329,らえさ図オケイナ&レほ'き&※ひ&図との',528,なにるはほゆぬ!ロウイ図とうえスレヒ&アセノアレは!!ふなき&うれこな&!きはす&っひ26の※みお!!!!!!!さはけぬほ!てきうほち&しろとうとちせき図ち※ち&「,828,ぬすはゆみかけぬ!おふ&みれ図とうえ!ほ※にふなき&!!せ※と&うれ※ち&「,530
1210 DATAスレヒ&アセノアレはかえす&ひ!図はいきすと&いれ!!!!く&※はや※すっえぁや図とれ※ち&図と',830,ロウイし※きりくうち※ち&こな&!スレヒ&アセノアレひ!!チ&アケオレぬら図と!まわま&しろち※ち&そ&',4304,スレヒ&アセノアレはかえひ!スレヒ&アセノアレぬ!!!!てちんれふこ※!く&※はてれく&ぁ!うせ&さきぬ!!!!!きけすち図えす&ゅ「,4503,てくき&へちちふ&むつれなく!かかうにれつきりひ!!!!らむき&おれ「,4505
1220 DATAオルケシアけ!な&※にふ&っえくと&や!にかせ図えち&「,4703,ささひ!キ&アリ"ナ&はすわと&せ「,4705,スレヒ&アセノアレひ!う図ちうな&さぬ!くおち※!!!!ち&わえヲヲヲ「,2679,ケルイセさけひ!くちはち&うつぁてにこ&れさえす&ぁ!!!すとうみせ「,649,みやははすわほけれなひ!ううな&くっえち&'!!!!!!けり図とゆれん',3364,ンスぁちせ&のとけれなひ!もせ&りすうゆてや!!!!!!うちやはち&「す&さ&けと&さえきうすに'
1230 DATA5454,んちすひケルセトメ「す&さ&けほすっえちうすと!!!!!しすいこ&みすっえ',1919,らけ図&!ささみと&くち'ち&き&図ろみと&ち&'けり図と!!!ゆれん',4019,チ&アケオレしみひ!かてけるぬにりろれ「んろりき&!!!みやははす&ち&うぁ'ぬ※こ&※ひ!まわふ&れえ※もうぬ!!いれ'
1240 DATA4934,チ&アケオレしみさ図き&!さはらはせほ&と'!!!!!!!ぬ※こ&※さ&なく!めすこりぬせく&ねん',2884,4174,724,4799,984,2874,4164,634,4499,5319,1584,4269,234,4809,979,5264,4669,504,4509,1374,524,!,0,く&※はてれく&,0,みす&※はかは,4000,ノケワミ"シア,6500,まはかはてれく&,1980,ニウナへ&ロアナ&,980,ヒ&ナレタアナ&
1250 DATA70,けしろき&み,240,ゆけ図え,14,オルケシア,725,モ"タロアチメ,52,ひ&けち&※,0,てくはきこり,0,す&※も※ぬ※す&※,7,ァTYヲGBO,540,キ&レアチ&はてひ&し,74,く&※はや※すっえ,0,へりウレはすっ,120,ミへりエレはすっ,3980,ト&ウセはすっ,120,ト&ウセイメはすっ,1200,ク&レト&ウセはすっ,4800,ルメノレはすっ,512,リスアナ&はすっ,2480,ホ&レホ&レセ&はすっ,7800
1260 DATAサ&へ&ル",69,21,2,10,0,21,1,6,マへ&サ&へ&ル",73,29,5,10,0,27,1,9,ヒ"ヒ&ヒ&,285,86,12,7,1,49,3,5,クリアサ&へ&ル",222,81,22,8,4,66,4,10,ルシ&アナ&ミ",84,42,23,10,1,38,2,2,かかなきこ&,271,97,55,9,0,85,5,14,ニウナルシ&アナ&,268,192,80,9,5,108,18,8,るょえくす,450,285,135,8
1270 DATA5,120,42,4,セキウニウナ,438,118,32,7,0,90,8,7,ケルセトメ,1704,173,47,1,2,420,32,11,キ&レアチ&,471,137,39,6,5,97,12,6,と※けえはくす,679,203,49,4,2,144,27,14,みまえてきう,210,43,1,5,2,74,3,4,オフ&レモウス&,582,99,27,3,4,92,7,13,ち&うみな&えす,3650,213,12,2,3,240,278,14
1280 DATAタアシリア,1140,260,35,0,3,137,87,3,イウセナ&リサ&",2015,346,123,7,5,158,124,15,へルアセ&ナ&リサ&",9999,522,110,4,4,667,570,7,ルヒ&ウイシ",1630,490,77,6,3,214,219,12,チ&アケオレ,7200,664,178,8,3,0,0,5,チ&アケオレ,0,777,250,7,6,999,999,5,STAFF,,,,SCENARIO,,KENSHI
1290 DATA※SHOJAKU,,,,PROGRAM,,KENSHI,※SHOJAKU,,,,MUSIC,,YUSUKE,※※※IKEDA,,,,MONSTER,※※DESIGN,,MOTOHIRO,※※※MIURA,,,,,,,,,,,,THE END,,,,,,,,,,,,,
1300 U=USR7(0):BEEP:END
```

変数の意味

●リストA

A……マシン語書きこみ時のアドレス指定用
A$……スプライトパターン定義用
D$……データ読みこみ用
M……BGMデータ設定用
M$……マップの構成要素設定用(1つのマップ要素で4キャラクタ分)
S……スティック入力用

●リストB

AD……勇者の現在地(X座標+Y座標×100)
M(n)……人のマップ上の位置(X座標+Y座標×100)
M$(n)……聞ける情報
Y……話す相手の番号
YA……話しかけた方向(X座標+Y座標×100)
MU……BGMの種類(フィールド=2、戦闘=0)
CO……どの道具を使うか
FNB……使用した道具の種類を計算するユーザー定義関数
I(n)……道具の値段
I$……持っている道具
I$(n)……道具の名前
W……拾った道具
P……消費魔力
Q……出現した敵
WA……メッセージスクロールの待ち時間
WH、WI……ウィンドウの座標、大きさ(縦×32+横)/カーソルの座標

【勇者のパラメータ】

Z$……名前
AP……攻撃力
AC……守備力
HP……体力
MH……最大体力
MP……魔力
MM……最大魔力
EX……経験値
UP……次レベルまでの経験値
LV……レベル
GO……所持金
E……装備している武器
WP……装備した武器の攻撃力
DA……受けたダメージ

【敵nのパラメータ】

E$(n)……名前
EC(n)……守備力

プログラマからひとこと

ちゅぱちゅぱ歩けます

【SILVER SNAIL】7月号で少し紹介したRPG、その名も『SILVER SNAIL』です。めでたくBGMもついて、草原をちゅぱちゅぱ歩けます。今まで作ったもののうち、最高のデキだと思いますが、いかがでしょうか。ぜひ打ちこんで遊んでみてください。

EE(n)……手に入る経験値
EG(n)……手に入る金額
EH(n)……体力
EM(n)……呪文の効きやすさ
EL(n)……表示色
EU(n)……使う呪文
EP(n)……攻撃力
EH……戦闘時の敵の体力

【フラグ系】1のとき成立

BA……戦闘状態か
BU……建物の外か
C1……勇者が寝ているか
C2……敵が寝ているか
C3……勇者が呪文を封じられているか
C4……敵が呪文を封じられているか
C5……勇者の攻撃力が2倍か
C6……敵はザコか
F(n)……マップ更新フラグ⇨nはイベントの種類
SN……シルバースネールが出現したか
Q(n)……シナリオのクリア判定用フラグ⇨nはシナリオ番号

プログラム解説

●リストA

10　初期設定
20　オープニングメッセージを表示
30　マシン語書きこみ
40〜50　マップ要素、マップ設定／太文字処理
60　キャラクタパターン定義／スプライトパターン定義
70〜80　BGM用マシン語、BGMデータ設定
90　コンティニュー・スタート選択／リストB実行
100〜140　マシン語データ(行30で読みこみ)
150〜240　マップデータ(行50で読みこみ)
250〜330　キャラクタデータ(行50で読みこみ)
340〜660　スプライトパターンデータ(行60で読みこみ)
670〜720　BGM演奏マシン語、BGMデータ(行70で読みこみ)

●リストB

10　初期設定
20　変数データ読みこみ／リストAでコンティニュー選択(VRAMを調べる)⇨行70へ飛ぶ
30　勇者の名前を決める
40〜50　オープニング
60　変数初期設定／行80へ飛ぶ
70　データロード
80　変数初期化
90〜110　歩く処理／勇者表示
120〜130　人と話す処理
140〜160　宿屋の処理
170〜230　道具屋、呪文屋の処理
240　ザコ敵出現判定⇨出現したら行440へ飛ぶ
250　単なる移動
260　移動時コマンド処理サブ
270　武器装備処理サブ
280〜390　道具、呪文使用処理サブ
400〜420　「しらべる」コマンド処理サブ
430　表示速度変更処理サブ
440〜630　戦闘処理サブ
640〜650　メッセージウィンドウの表示サブ
660〜670　ステータス表示サブ
680　スティックやトリガーなどの入力サブ
690　カーソル移動、選択サブ
700〜710　マップ表示、色切りかえサブ
720　メッセージ表示サブ
730　トリガー入力待ちサブ
740　はい・いいえ選択サブ
750　ウェイト、スクロール処理サブ
760　寝るデモ(文字暗転／体力、魔力回復)サブ
770〜780　道具選択サブ
790　戦闘時ステータス表示サブ
800　敵のスプライト表示サブ
810　スプライトを消すサブ
820　数から文字への変換サブ
830　道具消去サブ
840　呪文使用デモのサブ
850　マップ更新サブ
860　BGMスタートサブ
870〜880　効果音のサブ
890〜910　ガイアの王様に話す処理／データセーブ処理
920〜1030　人に話す処理群
1040〜1060　祭壇での処理
1070〜1080　シルバースネールの出現処理
1090〜1110　大ボスに話す処理
1120〜1170　エンディング処理
1180〜1230　人々の座標、情報
1240　店の人々、ボスの座標
1250　道具のデータ
1260〜1280　敵のデータ
1290　エンディングメッセージ

マシン語解説

&HDØØØ〜&HDØ47
メッセージスクロール処理(USRØ)
&HDØ47〜&HDØ9Ø
敵出現のときの画面切りかえ(USR1)
&HDØ91〜&HDØF7
エンディングのとき画面を左によせる(USR2)
&HDØF8〜&HD138
エンディングメッセージスクロール(USR3)
&HD139〜&HD16E
文字色を変更処理(USR4)
&HD16F〜&HD23E
マップ表示(USR5)
&HD92F〜&HD947
タイマー割りこみスタート(USR6)
&HD948〜&HD954
タイマー割りこみストップ(USR7)
&HD95E〜&HD9AD
BGM演奏プログラム

ワークエリア

&HD23F〜&HD262
データの一時保存エリア
&HD263〜&HD294
マップの要素データ
&HD35Ø〜&HD92B
マップデータ
&HD956〜&HD95D
フック内容／演奏中BGMデータ番地／音の長さのタイマー
&HD9BØ〜&HDDAF
BGMデータ

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

●リストA

1Ø>MQKØ	2Ø>XrfE	3Ø>JdA3	4Ø>g9YF
5Ø>a5N4	6Ø>5uF7	7Ø>5Ou4	8Ø>Lkx6
9Ø>dHd2	1ØØ>xhn6	11Ø>Ajn6	12Ø>BjL6
13Ø>Dqx6	14Ø>Swx6	15Ø>BMR9	16Ø>SLn9
17Ø>Tfu9	18Ø>vA3A	19Ø>mw5A	2ØØ>5G6A
21Ø>FSw9	22Ø>9bt9	23Ø>o1t9	24Ø>rkO9
25Ø>8f63	26Ø>utA3	27Ø>Sv33	28Ø>8QC3
29Ø>PjL3	3ØØ>RZD3	31Ø>XbF3	32Ø>gSo2
33Ø>vIu2	34Ø>L1WØ	35Ø>M7WØ	36Ø>2rWØ
37Ø>oEWØ	38Ø>ClVØ	39Ø>aaWØ	4ØØ>afXØ
41Ø>PxYØ	42Ø>V3XØ	43Ø>DeXØ	44Ø>dxWØ
45Ø>hkWØ	46Ø>nLZØ	47Ø>dSUØ	48Ø>njWØ
49Ø>CcUØ	5ØØ>TcUØ	51Ø>evYØ	52Ø>dXXØ
53Ø>f5ZØ	54Ø>ceZØ	55Ø>SbYØ	56Ø>tvUØ
57Ø>cCXØ	58Ø>mBXØ	59Ø>SrTØ	6ØØ>piYØ
61Ø>oxWØ	62Ø>PpVØ	63Ø>9IZØ	64Ø>abYØ
65Ø>e7YØ	66Ø>gkZØ	67Ø>fiA2	68Ø>wB82
69Ø>SPv2	7ØØ>aXp2	71Ø>MpB3	72Ø>AHE3

●リストB

1Ø>Rh33	2Ø>NBW5	3Ø>qQb6	4Ø>BYQ5
5Ø>sFhE	6Ø>AfcØ	7Ø>s4M4	8Ø>VfGØ
9Ø>AuD3	1ØØ>JJwØ	11Ø>sU2Ø	12Ø>aPN6
13Ø>4w61	14Ø>2EG7	15Ø>KarØ	16Ø>6TMØ
17Ø>tZO7	18Ø>e6n9	19Ø>mOsØ	2ØØ>6He6
21Ø>nGU1	22Ø>InT9	23Ø>vQ3Ø	24Ø>9bEØ
25Ø>ViØØ	26Ø>BiZ4	27Ø>5xT7	28Ø>cXb4
29Ø>qYM1	3ØØ>aQQØ	31Ø>wnV1	32Ø>8Ls1
33Ø>fSv6	34Ø>f1XØ	35Ø>4XX9	36Ø>vu4Ø
37Ø>mPs8	38Ø>f4c1	39Ø>IS8Ø	4ØØ>ARØ7
41Ø>Bvj3	42Ø>CRT5	43Ø>CUD4	44Ø>B5m6
45Ø>4so6	46Ø>oML3	47Ø>AHUØ	48Ø>cWF6
49Ø>E3K3	5ØØ>Ux84	51Ø>SrU8	52Ø>ftØ8
53Ø>bKE1	54Ø>TIN2	55Ø>XLV3	56Ø>YNx9
57Ø>aCmB	58Ø>fHh7	59Ø>a7X4	6ØØ>vmH6
61Ø>hgm1	62Ø>R8E8	63Ø>53K6	64Ø>Zu1Ø
65Ø>wn23	66Ø>wKO1	67Ø>mEØ2	68Ø>VHfØ
69Ø>7vT6	7ØØ>Dtf8	71Ø>jPP2	72Ø>esP5
73Ø>Ujd3	74Ø>g811	75Ø>f2DØ	76Ø>C164
77Ø>KhH2	78Ø>CME6	79Ø>tHnØ	8ØØ>1iD1
81Ø>jd5Ø	82Ø>t9gØ	83Ø>rC3Ø	84Ø>V9L2
85Ø>RDN6	86Ø>g5X3	87Ø>kZ3Ø	88Ø>Z7Ø2
89Ø>oYi5	9ØØ>XWd5	91Ø>U8EØ	92Ø>nNg3
93Ø>f7K3	94Ø>fk65	95Ø>elt3	96Ø>h4aB
97Ø>FAA3	98Ø>XBV3	99Ø>DrU9	1ØØØ>Ehv5
1Ø1Ø>Gan9	1Ø2Ø>mIT6	1Ø3Ø>KSU4	1Ø4Ø>m1O9
1Ø5Ø>YO49	1Ø6Ø>M3Ø1	1Ø7Ø>4ZF4	1Ø8Ø>N5n4
1Ø9Ø>55L5	11ØØ>DeB8	111Ø>Y5t4	112Ø>gRK4
113Ø>jAf8	114Ø>ph55	115Ø>Thh7	116Ø>Kbl2
117Ø>JAØØ	118Ø>svbG	119Ø>wBXH	12ØØ>kxVI
121Ø>nVFH	122Ø>XlXH	123Ø>phF8	124Ø>pQFC
125Ø>2nSE	126Ø>FG89	127Ø>Mso8	128Ø>wwc8
129Ø>dB43	13ØØ>gf1Ø		

GREY COLLEAGUE グレイ・コリアーグ

MSX MSX2/2+ RAM32K BY TPM.CO SOFT WORKS

▶遊び方は40ページ

注意 【打ちこむ方へ】この作品はプログラムリストが2本にわかれているので注意してください。また、この作品ではマシン語を使用しています。打ちこんだらRUNするまえに必ず保存してください。テープの場合、リスト1の行830末尾の「RUN〜」を「CLOAD」に変更し、リスト1、リスト2を続けてセーブします。「MAIN LOADING」のメッセージのあと「OK」がでたら、RUNしてください。

■リスト1

```
100 'G21917A531F16D4A501461F78578AD6E8E3
9D2A26791B5JEBC5E3FBD4DB29XC590EC8358F4F
8KFB14BAZC46BFFFFFFZC46FFB14C3F4FA12EC
110 '8369ECC5A5D4DB42C5E417B5K0AA267B48E
39F778AD9661F7AE4A503F31F1991917D1VXABVA
FAB0E00VC5ABV44AB0EHVC5ABV44ABUL07C5QFF
120 '02110B9HE002YD5C5V5900C1XD11BV5C00L
20C5LFF00OFDC10F7C10DB00VAFABQP18110B9L1
7C5HP00C5YD5V3DB4D1XC1YD5AFC5ED42EBV49
130 'B4C1D1XNC10E2QE01AAFHP00V5600Q80H11
0B9H80HV5900VXABUQ00I11000L2CC5AFHM00V56
0019C10F4U002AF8F746R5ER56QE01AC51AD630
140 '87C66081V4D00R13C10F0UQ80H110B9H80H
V5900QOB911MIL30C5D5YHM00C5V49B4C1XD1NEB
NNEBC10EBUAFV96003C3C5FSJV9300SHV96005F
150 'SKV9300S0A1E0DV9300S071E38V9300UG43
A63F6ZI28072AF8F722A0BBU2AA0BBEB2AF8F746
RD55ER56EBD1TD630Z0A3802D607878787874F
160 'RTRD630Z0A3802D607811213KY2AA0BBR22
A0BBXOD8S023263F62AA0BB22F8F7ULHC5LFF00O
FDC10F7C3TAEB7110BB9P021313D5YQVA91600
170 '5F1978E63F87875F195ER56X19C1Y0A5FI0
A57AFED52CB7CD1C8D5EBQG1AFED52D1UQF9BA34
TZJD8AF77F3C312ADG7324BB1B728LQG12249B1
180 'UVBDB4F3SC3329FFDQ25AE22A0FDFBUVE0A
FF3Q28AE119FFDHK00EDB0FBUG22AF4B211FCFF1
91100NVP00D8LJV4A00F5EBV4A00EBV4D00F1EB
190 'V4D00EBR13OEAD511F8FF19D118DCYWXTZK
P0DWTLZHPLYQ30B035XC36AB0VD3ADQ30B0TZJD0
3434C3B0ADD5YC5Q70BA11M00LLTZIC2A8B219
200 'OF7C1XD1UZKC0YWXWTLZHSKC0F1C3DCB033
33X110A00197CB7P0F7DZ30300A3B3B3B3BD9D1D
5C38CB6XXUG12EBBVB7AD2EFF268022A1BBQ6D
210 '8022A3BBQA0BBH00K11HHC392B2QE2AD18I
QECADLKTR5ERV9300OF7UMOG1L1F0C1E0D00MOG1
H000CI0D00S0B380E78ZIL02SMP02S0038H3CC3
220 '56B43AF8BAZF23802XU1182F9V31AE11C2F
03A24AEV43AEUHVCAACUUUUUG3Q4EB1T87878747
2BT1F1F1FE60FC615904FF5L007A00C526126B
230 'V5600C1NC1S1C90C84FL00147AV5600U96E
63FCB3FCB3FCB3F77HF6FFV72AE0EF22B562B5ER
EBNEB722B73UV8EB7VHADV30B8V7AB5VEDACQO
240 'B911M00L3DTYD5C5RHB0AEC53DCAE9B5D60
2CAE8AE3DCAE8AE3DCA24B3C1C1D1X19ODFVZACV
32B0V99B1V98B0Q49B7T3CZ0238HAF77V0BAE3A
250 '2FB8ZID0VF0ACC387ACV4A00Z16C8Z19C8C
338B02BTRYF5YWX5FZJS0728IWTL32D7B37BZJW4
6L28IW46J5ER562BEBC5D5SOVD2B3X73R72R5E
260 'R56C1EBAFD5VD2B3X2B73R72RF1ZI280E35
3535R34TZ18XD8AF2B77UR34TZ142BT32A2BBX38
MAF2B77G3U22A0BB5ER56RD5WX5ER56D5FDXQO
270 'B911M00L3DTZ0230J19OF8UYD5C5L02R5ER
56RY78Z02PJWY1802FDYXAFED52110A00197CB7P
467DZ143041XODCC1D1X3AA2BBC61832A2BBTZ
280 'KP0AYWXW3507PO1813Z02PB43AA2BB4FYQF
8BA35XV6CB018IV40ADYAF2AA0BB2B77G3X1894X
C1D1X188E3A49B1B7C8Q0BB95ER56RD55ER56Q
290 'A1BB73R72RD173R72Q2BB8TCB7F2802ED44
47RRTCB7F2802ED44B85F30H58H00IQA0BB16003
AF8B287D60B32A5BBSI835FV67ADG2UG1Q6F19
300 'C3DCAE6F26002929290E00LMV4A00814FRO
F879B7C8002A0DB922A1BB2A0BB922A3BBQA0BBS
I32A6BBV6AB0Q2FB835UAF77YWXC5D5TH0CIZK
310 '1600PILH00C5D5Y3AA2BB0080805FLJV92B
2XD1C10ECD1C1VCEADU181FGNQ4DB1T3C77Z40D8
AF77RTB7280235C0V58AD00QOB911M00L3DTZK
320 '30J19OF8U00V7FADYD5C5LH0E00YWXZ07PI
W4E07ZKPLWTK32F3B216HV92B2C1D1XG218D0SHV
D500F5AFVD500C1B03248B1SHVD800F5AFVD800
330 'C1B03249B1F5SJV41HEEFFSFFPHAFF5SIVD
800C1B0324AB1C1A0C3E0ACUG3FF3B0079B728NS
JCB2CCB1D3DPF9197CB7UQA3BB77887878787
340 '47CB39B728JS0C9191813DE60F8087872B7
72B722B732AF4B27DZ78D0YRRRR22F4B2QA0BBD1
HJ00C349B4Q00N22F4B23A4AB132F6B25FB7LL
350 '2802LJ0E02V4700D5QA3BBS0B777BB7S31P
M3AF8B23CE60FC6P115373V78B1C1QOB9L3DC5Y4
678ZIDA7FB2R5ER56RY2A0DB9AFED52YWXX5ER
360 '56RY2A0BB9B7ED52Y78ZJ383011M00197CB
7P287DZO30RWYX197CB7P1B7DZ03016XXXYV6CB0
3A2FB83D18IXXU322FB8C380B2X115300V4FB1
370 'P127DZC8300DYWYX117300V4FB128JXX183
555X5DX78Z07PNRR3AF3B2864F18NZKPJT32F3B2
4EKKK3AF6B2B7280BLI0E28S0FV5CB418L78Z02
380 'VF6ADX11M0019C1KC2D3B12AF4B2SD0C34D
00D5YC5QPB911M00L2CTB7280719OF9C1XD1UC1D
11AF57013RLJ1A77R13OFAF1Z07EBTEBPJ3AF3
390 'B28177G3RD172R7311F9FF19T3DC0RRL02C
5LICBS2BCB1EROF8RRC1OF02BSJV60AEG1UG82AA
0BB3AA4BB47AFC5V95ACW7300W72HC1C5Y2AA2
400 'BBS02V95ACW7302W72ID119C1W70JUSL32D
7B3Y11A0BBHK00EDB0EB2B34WQACBBVFAB2YWQA6
BBQA4BB3535VFAB2D1YD5V61B4D1XG65059XLK
410 '1A77R13OFA0011FAFF1932BFBBG3TB7C8R5
ER56RD5FDX5ER56RRD5WX46RRC5TZ07P3CY11K00
193ABFBB8647RT32D7B3AFFDYXC5VD4B3C1XR73
420 'R72RYSOWYXVD4B3X73R72RRR3ABFBB8611F
9FF19G5C111M0019OB7AFED52UCBPYD50EL80F5E
61F5787825F1600QCFAA19118BB4LIT122B18O
430 'FAAF121BF1CB6FS00P02SH12EBRRRR00LJ1
600C5TYD5615F2E001600LM2930H19OFAD17D824
77CCE0057X702BC10E0TR46B77816002BIED44
440 'B728H155FC1X19EBUV5000F3410E98EBEDB
2FBUEBV5300F3EB410E98EDB3FBUZ0B28JG1CB39
C360B1QA4BBWQ9AB0TD6J77VFAB2YQA4BBTC6M
450 '77VFAB2D1HA6BBE7D0HACBBUG75ER562BY0
A6FI0A673AFFBAB728H2919EBX73R72ISICB3ACB
1B3DPF9UH2BB8V8CB4RD5V8CB443D150USH32FF
460 'BAQ4CB5VAEB4Q50B5VJB5AF32FFBAQ48B5V
AEB4D9SA832AFB5SC832B2B5SM32B5B5Q4CB5V7D
B5S0032AFB5SM32B2B5SC032B5B5D9Q50B5C3J
470 'B5L14C57AE61F86E61F47R7BE61F86E61FZ
183802D618G1Y6F260029292929248L00NH0018
NV4A00Z00P0D3AFFBAB7S162802S19V4D00XRC1
480 'OBFUA97F747F747FA97FKM070AM0BNN070C
02JM0CK0D070EK120A0C0CM1202OKI110BO0D14H
16N0FMML1EQ0BB9TE607ED444FB7L002802LFF
490 'C5RRTE607470E00CB38CB19CB38CB196069
29NH000ANC1N1100BBHC000V3DB4Q00BB11M00HC
000V49B4U5ER56RY000A0B670A0B6FSICB3CCB
500 '1D3DB7PF8AFED52EBXUU7AB7C07BZ17D078
B7C079Z1EUQ43B7YH0EB9VBBB5D5VBBB5C1C5D5T
R46QEFB6878787160O5F19D9XC1YC529292929
510 '29NH0018ND9YRRR5ER56R4ER463A49B7ZHP
L11G1HG8QL0039F9WXQF8FF39F9W6E02W66IB719
00W7502W74IW6E00W66HB7N00W7500W74H3A49
520 'B7ZHG1WTK28H3CW77KLMB83816Z18381347
SP90B7P0BW2BAFW7700D1D1D1D1U47C391AD1A87
87YQ2FB716005F19EBXD978XR5ER56RD5WXC1D1
530 'F5WYVD8B530IAF1802SHF5D9F1B7P15D5YL
IV4A00ZQ30J1AV4D0013ROF1XD1C1C5ND9YC54ER
46REBNEBC1D55ER5660691944DD1XWXF13DPB9
540 'XU02E0FFFFFFG2HXFFFFFFHG1IHG2HG2Q00
H00HG102P00HG3H1F00H00FFFF00JFFFFG1FFFFG
1DFFFFFFFFFF0002JL00M0A0C000EOG112G412
550 '00K00L00I0B00V85BCV47BAQ52BC11000AH
00LV5C00Q25BC5ER56R4ER46R7BB72807EB71R70
EB18EDV47BAVOB9HEEHQ0FB9110B9EDB0G9UV0C
560 'B13A48B1G34F2AF8B2B728J87E60F67007C
95281530MED44ZM38L18LZM38022D2D2C7DE60F6
F22F8B279B72A2DB8ED5B2BB82843Z02380CZK
570 '30M7DC6JZ8030H2B79ZL380CZN30M7DC6KZ
0A30HR79ZJ380CZ0730M7BC6JZ8030H1B79ZI38J
ZMPM7BC6KZ0A30H13222DB8ED532BB8Y2A0BB9
580 '19G1220BB92A0DB9D119G1220DB9UG5VAEB
811P283A0FB9B7PK1190Q3C3C3D320FB9D5Q0EB9
TD6802BZ023032CB1FTCB1FCB3FCB3F2BZ3830
590 '244FTD680B7P1D2BTZF03017E6F86F26005
45D292929AFED52L00ND1EBAFED5218HXL181100
18C5YD5HP0011A0BBD5V3DB4XD1D5HP00V49B4
600 'D1XH3800N0EPEBNEBC10DCUQ0BB9TE6074F
SC8914FLBBC5RRTE6076F2600YD1L0A29OFDYEBY
LL29OFDD1C1NYEB29292929D119C1N3A0FB9B7
610 '11E0022807YQ400219EBXS45F5D5YHM00V4
9B4XD1F1HO00NEB0EMNEB3DPE8U7C80D98000Q00
1BH001CAFV5600Q5FB91160P0E5BV2DB9Q5FB9
620 '11F0260E48YD5L90Q5FB9TB728028177RG5
OF1D1XLLC5YD5H1800V5C00D1XH1800NEB0E38NE
BC1OE9UG@NR02G82A2BH002A2BHG2NL07M3D25
630 '19I00N120D420D130E140D130E140D420D1
50F16O16411711K2C2D2E0A26S3F0B180C18273F
S400C180C18273F1AJ45G22F30313132331D1E
640 '1FP2429221E43Q28441B1CG934353535363
7383536393A313B3C00Q5ABC1100BC1AZFFC8878
7874FL00131A13D5YQC0BBNEB8787874FL00QC0
650 'BBN444DXYSMF50A770AC5F5HC000N1A4FF1
L07CB39CB1F77C5HC000NC1OF3C1F1XRY13I3DPD
AXD1HM00N18AEVEFB9Q52BCH4ABCC5WXLM1119
660 'BCC5L0CC51A13YWY6F26002929292929C1N44
4DXSMF50A77IRF13DPF7HM00NC1ODCHC000WNC1O
CEU0C00N0007000700J0002HHHHH000200I0AI
670 'LIKJKJKJKJKJ02KJKJKJKJKJKIL0A070A07
0A0707G1MMMMMMNM0AM02NMNH0AI0AL0AM0AN0A
000B0B0CGQHH0A0A0A0A0ALKJJKMN0A0AG1FF2C
680 '2C2C0D2C2CNR2C1313142C2BL07I2C2AHN0
7190D2C1319J0C1827S180C2CS2C0D1327402C2C
N120D0A26S0B181D1E242922Q2819I02130D0D
690 '252C0CSKG7D53F62WW225DFF37FFFF77002
E2ALWWZ0FF757F5757FEEAEF745BA39D27DFBDBT
M636C8E2AAAD5EEBBZDB000FBEDABEDABE0F00
700 'EA8EP8AG31FBC50EEEEC83CDFFAAEAA00D7
54G21B372C1F7D5BDB006CDE5EEC72BEB7G73830
C0C0G6HII0C1C1C0CIIHG580C0C0303818181 8
710 'MO181818EFF7G580G7IIJJG10202HHG1KK0
0LLG207G1FF02I0A0AJK07M0A0A0ANF0B9C8BBF3
B988BAKBA58BBOBA58BBPBA50J2FBA50J4BBAC0
720 'BB4EBAB8BB56BA13BB59BAL4580BA50J00Y
Z80160038I14ED44D532D7B37987C5477B00QG1V
D2B3C1Q87B4TD1AAR56R5EB728N7AEEFF577BEE
730 'FF5F13XUQ5DBDYWX110038D5FDXLIC50E0F
C5L02C52600Y2E00Y78ZHSF8P02S00856F1EO7CD
6M677DV52BCD51E007CV52BCE3AFED527DZ8038
740 'H247CC6M325CBDX1EO7CV52BCD51E007DV5
2BCX197DZ8038H243A5CBD6F7CC6M67G27DZO304
17CZO38J16001838 7DZM1E0038K1EOD6M6FY16
750 '006C260019WYD119TX55140715PFC160030
15XY002CSH0F2DPFC57FDYXV4A00B2V4D00X2C7D
ZMC29FBCFDRX247CZOC29CBCC1KC299BCC10DCB
760 '79CA96BCC111P00W19KC293BCUG7F7FBG=D
FEFG9HHG=C0E0703830G7H00L0002383B07073B3
80200L00H80C0EC70708 08E6E6E8CB07070ECC0
770 '80EBV4A00EBV4D002B1BOF4UAFQ0038H000
7V5600SHQ27SV4D00QMHL3DRRRR545D1BC5D5LJV
BDBDAFV4D00X545D1BLIVBDBD11M0019C1ODEQ
780 '3FBE11C807HO00V5C00Q3FBE118007HO00V
5C00Q000H00IAFV5600Q4FBE11F8HHO00V5C00F3
Q9FFD1128AEHK00C38ABEU00ZZZZZZ00AAAAAA
790 'AAAAAAAAG188887 0PPG2183C1818G12AF8F
74ER5ER560D0D1AD6P6F2600292929292 9131A13
D5D6P5F1600191100O19D1EBL00V5C00UEDB0FB
800 'QVA9L00AFVA2BESOVA2BEJ78Z4038F1UC5Y
QG1VD4B3X73R72RC1U*
810 CLEAR99,&HA9C0:A$="2A76F60107000911C
DAA7E23FE2AC8B7200601070009 18F2D630FE113
802D607FE102827301587878787 47007E23D630F
E113802D60780121318CFD611E5212CDE4F06000
97EE1121318BF7E23D62F47AF121310FC18B3010
304050608091020 21233E7EC9CDDDE1E5FE"
820 A=&HDDD5:FOR I=0 TO 105:POKE I+A,VAL
("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=A
830 U=USR(0):PRINT"MAIN LOADING":RUN"GRE
Y2.FDG"
840 '─────────────────────
850 '     GREY COLLEAGUE
860 ' TPM.CO SOFT WORKS 1991
870 '─────────────────────
```

■リスト2

ファイル名：GREY2. FDG

```
10 '──── FIRST
20 CLEAR200,&HA9C0:DEFINTA-Z:KEYOFF:POKE
 &HF3C4,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN1,2,0:WIDT
H32:DIM N$(7),U(23):GOSUB 510
30 DEFUSR=&HBDCA:U=USR(0):DEFUSR=&HBE5F:
FOR I=0TO3:READ A$:U$=USR(A$):NEXT:PRINT
"WAIT FOR A MINUTE 3":E$=CHR$(27)+"Y"
40 DEFUSR=&HB74A:U=USR(0)
50 RESTORE 550:FOR I=0 TO 7:READ N$(I):N
EXT:GOSUB 510:VPOKE405,96:VPOKE467,32
60 FORI=0TO23:READ U:U(I)=U*8:NEXT
70 '──── TITLE
80 M=0:HT=0:VDP(2)=6:VPOKE 2304,208:CLS:
GOSUB 130:RESTORE 570:D=0:E=10:GOSUB520:
D=21:E=0:GOSUB 520
90 FOR I=0TO160:GOSUB 120:FORT=0TO2:PRIN
TE$"6*";MID$("**PUSH START**"+SPACE$(14)
,1-(I MOD 8>3)*14,14):IF STRIG(0)+STRIG(
1) THEN T=5:NEXT:I=999:NEXT:GOTO 110
100 NEXT:I=I+(I>158)*8:NEXT
110 S=&HB885:POKE S,24:POKE S+2,0:POKE S
+3,24:I=0:CLS:D=5:GOTO 150
```

次ページへ続く

```
120 A=&HB90B:B=(I>98):C=(I>40):POKE A,98
-I-256*B:POKE A+1,128+B:POKE A+2,40-I-25
6*C:POKE A+3,129+C:U=USR1(0):RETURN
130 S=&HB885:POKES,8:POKES+2,160:POKES+3
,25:POKE-18164,128:DEFUSR1=&HB830:RETURN
140 '—— GRY DATA SET
150 DEFUSR8=&HAC36:A=&HBAB8:A$="0298806D
80000000":FOR I=0 TO 7:GOSUB 500:T=(I>4)
:POKE A-7,&H98+I*24+T*255:POKE A-6,&H80-
T:NEXT:POKE &HB1FA,4
160 A=&HBAA8:A$="06EC806D8028000006CF806
D80000000":GOSUB 500:A=&HB910:A$="069880
6D80200000":GOSUB500:I=M*3:POKE &HBAAD,U
(I):POKE &HBAB5,U(I+1):POKE A-3,U(I+2)
170 '—— DATA SET
180 VPOKE 2304,208:CLS:A=&HAE7E:DEFUSR=A
:FOR I=0 TO 1200:NEXT I
190 POKE &HB82F,255:FOR I=0TO3:POKE &HB8
2B+I,0:NEXT:POKE&HAE24,D:POKE&HB78E,205
200 A$="7C82D980":A=&HB90B:GOSUB500:A$="
747FA97F":A=&HB548:GOSUB500:A$="A97F747F
":A=&HB562:GOSUB500:POKE &HBAF8,20+M*4
210 X=RND(1)*7-3:Y=RND(1)*7-3:IF X+Y=0 T
HEN 210 ELSE POKE &HB90C,128+X:POKE &HB9
0E,128+Y
220 FOR I=0 TO 49:POKE &HB918+I*8,0:NEXT
:POKE &HB14E,2:POKE &HB1CA,&HCD
230 '—— ENEMY MAKING
240 A=&HB918:A$="05CF826D80000"+RIGHT$(S
TR$(LEN(N$(M))¥6),1)+"20":GOSUB 500
250 FOR I=1 TO LEN(N$(M))¥6:A$="07000000
00"+MID$(N$(M),I*6-5,6):GOSUB 500:NEXT:S
OUND 7,54:SOUND 8,0:POKE &HB030,0
260 '—— LOOP
270 FORI=0TO50:U=USR(0):S=(M=7):PRINTE$"
% "+MID$("FINAL",6+S*5,5)+" MISSION "+MI
D$(STR$(M+1),2-S,1):NEXT:POKE&HB82F,0
280 U=USR(0):IF PEEK(&HB82F)<200THEN330
290 '—— DAMAGE
300 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO
4:VPOKE &H902,T*4+128:NEXT:U=USR(0):SOUN
D 6,30-I:NEXT:D=D-1:SOUND 8,0:SOUND 7,63
:POKE &HB78E,1:VDP(2)=6:IF D>0 THEN 160
310 FOR I=0 TO 60:POKE &HB1CA,1:POKE &HB
1FA,9:POKE &HB82F,255:U=USR(0):PRINTE$"
 YOUR MISSION IS OVER 3":NEXTI:GOTO80
320 '—— BASE DESTROYED
330 HT=HT-(PEEK(&HB918)<>5):FORI=0TO52:P
OKE &HB910+I*8,0:NEXT:FOR I=0 TO 10:POKE
 &HB82F,255:U=USR(0):NEXT:POKE &HB074,5
340 FORI=0TO3:POKE I+&HB82B,0:NEXT:POKE
&HB29C,53:POKE &HAEB9,1
350 POKE &HB1FA,9:VDP(2)=6:SOUND 6,0:A$=
"03AD806780100104":FOR I=0 TO 7:A=&HB910
+I*8:GOSUB 500:POKE A-7,I*8+173:SOUND 8,
12:NEXT
360 S=0:Q=15:FOR I=0 TO 25:S=S-(RND(1)<.
8)*(3-S):C=Q-S*5:POKE &HB82F,255:U=USR(0
):SOUND 8,10+S:S=S+(S>0):NEXT
370 COLOR Q,Q,Q:FOR I=0 TO 52:SOUND 8,15
:SOUND 6,I-(I>26)*(26-I)*2:POKE &HB910+I
*8,0:NEXT:POKE &HB074,10:POKE&HB084,128
380 B$="02AD806D80100104 02FB806D80100104
02D0805D80100104 02D0809D80080101":A=&HB9
10:FOR I=0 TO 3:A$=MID$(B$,I*16+1,16):GO
SUB 500:GOSUB 500:POKE A-8,3:NEXT
390 FOR I=0 TO 56:POKE (I¥8)*8+&HBAB8,0:
NEXT:U=USR(0):SOUND 6,31:COLOR 0,0,0:FOR
 I=0 TO 10:VPOKE 2048+I,240:NEXT
400 SOUND 8,16:SOUND 12,170:SOUND 13,0:P
OKE &HB14E,2:FOR I=0 TO 70-(M=7)*70:U=US
R(0):SOUND 6,30-I+(30-I)*(I>30):PRINTE$"
  BASEMENT IS DESTRO?ED 3":NEXT
410 POKE &HB074,3:POKE &HB084,0:POKE &HB
29C,44:POKE &HAEB9,205:M=M+1:CLS:GOSUB 5
10:D=D-(D<27):IF M<8 THEN 140
420 '—— ENDING
430 VDP(2)=6:POKE&HAE26,11:A=&HACF0:DEFU
SR=A:DEFUSR1=A+17:RESTORE600:DIM A$(28):
FORI=0TO13:READ A$(I):A$(I+14)=A$(I):NEX
T:READ A$,B$,C$,D$:A$(12)=A$(12)+A$:A$(1
3)=A$(13)+B$:A$(26)=C$:A$(27)=A$(27)+D$
440 P=0:U=USR(0):A$="T180S9M3000L8":PLAY
 A$,A$,A$:CLS:FORI=0TO2000:NEXT:S=0:VPOK
E 2304,208:COLOR 14,0,0
450 DEFUSR2=&HAB2D:FORU=0TO27:READ A$:U$
=USR2(A$+"="):PLAY A$(P),A$(P+1):P=P+2:P
=-P*(P<28):NEXT
460 FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
470 U=USR1(0):SOUND8,10:SOUND7,7:FOR I=0
TO 155:SOUND 6,I¥5:NEXT:COLOR15,15,15:CL
S:PRINTE$"(&YOUR RANK IS"E$"&&CLASS:"STR
ING$(HT,88)E$"!#THANK YOU FOR PLAYING":F
OR I=1 TO HT:READA$:NEXT:PRINTE$"))"A$
480 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12,200:S
OUND 13,0:GOSUB 510:FOR I=0 TO 5000:NEXT
:GOSUB 130:FOR I=0 TO 150:T=I¥5:ON-(HT=8
)GOSUB 120:U=T-(T>15)*(15-T)*2:SOUND 6,3
1-U*2:SOUND 8,U:I=I+(I>148):NEXT
490 '—— SUB
500 U=USR8(A):A=USR8(A$):RETURN
510 COLOR 15,0,0:FOR I=0 TO 6:VPOKE 2048
+VAL("&H"+MID$("0F111214181A1B",I*2+1,2)
),176:NEXT:VPOKE 2079,112:VPOKE 2078,176
:VPOKE 2054,176:FOR I=8 TO 11:VPOKE 2048
+I,224:NEXT:FOR I=0 TO 2:VPOKE 2053+I,14
4:NEXT:RETURN
520 FOR I=0 TO E:READ A$:LOCATE 2,I+D:PR
INT A$:NEXT:RETURN
530 '—— DATA
540 DATA 3#ENEMY LASER ENERGY DATA,5#MYS
HIP DAMAGE,%%LANDSCAPE FIELD DATA,+/@
550 DATA 102000302000,104000304000,00901
002900E3E9012,10400030400035480808483815
48282B4818,0440083C40340354083D5334373B3
8093C28,385008085038285000105000,0050000
06B0000870020220820 2E38,221F2218281C1036
1808490E02700E3C8A1C389C08
560 DATA 5,0,4,6,7,5,6,2,6,5,5,5,5,0,5,1
,6,5,0,0,0,3,4,5
570 DATA (( GREYCOLLEAGUE )),,THE SPACES
HIPBASEMENT,OF DSS.FORCE,,"CONTROL DEVIC
E:","  1:USE JOY STICK","  2:CURSOR+(SPA
CE)+(N)"
580 DATA "FUNCTION DATA:","  BUTTON 1:SH
OT MY MISSILE","  BUTTON 2:LOOK RADAR"
590 DATA "   TPM.CO SOFT WORKS 1991"
600 DATA 05E206E2,03C04C03C04C03C04C03C0
4C,E4DC05BAGE,02B03B02B03B02B03B02B03B,G
AE2E4,02A03A02A03A02A03A02A03A,E4AGEDCD,
02G03G02G03G02G03G02G03G,L4E04A05CD,02F0
3F02F03F02F03F02F03F,L8EEEDCDD
610 DATA 02G03G02G03G02G03G02G03G,E1,03C
04C03C04C03C04C03C04C03C04C,E1,02B03B02A
03A02G03G,DCDC1C4,03C04C03C04C03C04C
620 DATA YOUR=MISSION=IS=ENDED,ALL=BASEM
ENT=IS=DESTROYED,THANK=YOU=FOR=PLAYING,,
,STAFF,,GAME=DESIGN,PROGRAMMED,ART
630 DATA BY=IKUSHI=TOGO,,DEVELOPMENT=BY,
,SHINYA=TOGO,EMG=VT=HALT9958,,,,PRESENTE
D=BY,TPM=CO=SOFT=WORKS,"=====1991",,,,,,
640 DATA NOBITARKUN,OYAJIE,SINDER NECO,K
USERRYKAKETER-MESHI,YOKUILL-PILOT,SUGE-P
LAYER!,ATTACKER!,MASTER OF GREY
650 '————————————————
660 '   GREY COLLEAGUE
670 ' TPM.CO SOFT WORKS 1991
680 '————————————————
```

誌面の関係でBASIC部分の解説は省略します。

マシン語解説

&HACCD〜&HAB2C
SIN計算用データ

&HAB2D〜&HAC0A
文字のスクロール

&HAC0B〜&HAC30
BGM関係

&HAC36〜&HAC86
マシン語の書きこみルーチン

&HAC87〜&HAC94
メインルーチンの一部

&HAC95〜&HACC9
移動増分の取りだし

&HACCA〜&HACD7
汎用サブルーチン群

&HACE0〜&HACEC
キーの連続入力を防止

&HACF0〜&HACFD
割りこみの許可

&HAD01〜&HAD0E
割りこみの禁止

&HAE0B〜&HAE5F
メーター類の表示

&HAE60〜&HAE7D
ワークエリアの更新

&HAE7E〜&HAEDB
メインルーチン

&HAEDC〜&HAEE7
当り判定の一部

&HAEE8〜&HAFDF
破片・ミサイルの処理

&HAFE0〜&HB02F
弾の発射ルーチン

&HB032〜&HB069
当り判定

&HB06A〜&HB097
破片データのセット

&HB098〜&HB10B
レーザー発射の判定とデータのセット

&HB10C〜&HB146
キー入力処理

&HB14F〜&HB291
スプライト表示関係

&HB292〜&HB2F0
空きエリアのサーチ

&HB2FA〜&HB3D1
敵編隊処理

&HB3D2〜&HB43C
SIN・COS計算

&HB43D〜&HB448
VRAMから高速にデータを読みだす

&HB449〜&HB455
データを高速にVRAMへ転送

&HB461〜&HB483
敵処理ルーチンの一部

&HB48C〜&HB547
星の処理

&HB548〜&HB579
星の位置データ

&HB57A〜&HB5E5
レーザーのキャラクタを転送

&HB5E9〜&HB749
レーザーの処理

&HB74A〜&HB78D
初期データの作成

プログラマからひとこと
変わった操作感覚

【TPM.CO SOFT WORKS】マニアックシューティング「GREY COLLEAGUE」をお届けします。ドット単位でスクロールする戦艦やフォーメーションごと回転する編隊、とびかうレーザーなどの技術的なことだけでなく、変わった操作感覚や、編隊との戦いなど新しい要素をたくさん詰めました。慣れないとわからんと思うかも知れませんが、新しいゲーム性とはそんなものです。すぐ判るようではその程度なのです。何度も、ただし工夫しつつ遊んでください。ところで、よく上位機種であるほど面白いゲームが作れると勘違いしている人がいますが、基本的にゲームの面白さと機械の性能とは無関係です。すごいゲームが作れるかも知れませんが面白いかは別です。今回もSCREEN1にこだわっているのはそーゆーワケなのです。感想や意見をお待ちしております。ではまたね〃。P.S. EMG氏&ふえあり氏ありがとう〃

&HB78E～&HB829
自機移動
&HB830～&HB8AD
グレイの表示
&HB8AE～&HB90A
ズレキャラクタの転送
&HB910～&HB95E
戦艦データの作成
&HB95F～&HB9EE
戦艦データ
&HB9EF～&HBA87
ズレキャラの作成
&HBA88～&HBB57
ズレキャラデータ
&HBB58～&HBC00
キャラクタデータ
&HBC52～&HBD52
スプライト回転キャラの作成
&HBD5D～&HBDBC
スプライトデータ
&HBDBD～&HBEB1
初期設定

ワークエリア

&HB148～&HB14A
キー入力関係
&HB14E
レーザー発射カウンタ
&HB2F3
編隊の角度の保存
&HB2F4
VRAM転送用ポインタ
&HB2F6
レーザーフラグ
&HB2F7
ミサイル数
&HB2F8
自機の向き
&HB2F9
自機の移動方向
&HB82B～&HB82E
移動増分
&HB82F
衝突フラグ
&HB90B～&HB90E
自機の座標
&HB90F
ページ切り換え用カウンタ

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

●リスト1

100>D6v1	110>If02	120>Ctx1	130>bHv1
140>JD22	150>Axq1	160>Xrt1	170>Rvv1
180>KTx1	190>w112	200>58v1	210>skx1
220>sOs1	230>jb12	240>oD12	250>NJ32
260>GD22	270>sEw1	280>WXw1	290>CEt1
300>IE02	310>16x1	320>hS02	330>10u1
340>pCs1	350>Cb22	360>JYw1	370>Ox02
380>GSw1	390>JUx1	400>WX12	410>1b42
420>bmt1	430>Okq1	440>SG12	450>pB22
460>3bu1	470>HNt1	480>Tus1	490>Khs1
500>c0u1	510>JLv1	520>7R02	530>bo12
540>YOw1	550>0j12	560>bBr1	570>Luv1
580>Yps1	590>6ts1	600>xew1	610>fRu1
620>UEv1	630>Khj1	640>eer1	650>Vi02
660>sWr1	670>FQ22	680>idl1	690>spw1
700>7Zp1	710>Jxw1	720>0av1	730>4Xw1
740>fFu1	750>VM22	760>eGp1	770>EI12
780>KM32	790>Vmq1	800>X1U0	810>D0Y6
820>tKe0	830>skB0	840>dRF0	850>7q40
860>nO60	870>dRF0		

●リスト2

10>JM30	20>4qc0	30>0eK1	40>Ub20
50>E2N0	60>Di60	70>Xk20	80>1tg0
90>9lU2	100>YB40	110>HuM0	120>oPd1
130>fCT0	140>qd40	150>REE2	160>J5s2
170>2730	180>EVI0	190>o900	200>6gY1
210>99p0	220>bBL0	230>0m40	240>UOc0
250>UG91	260>ow10	270>Ajc1	280>JS70
290>lQ20	300>ZWA2	310>6t91	320>ef60
330>J0E1	340>hSE0	350>9ia1	50>53l1
370>iEC1	380>TBm2	390>nC11	400>hTM2
410>qF31	420>kV20	430>quj3	440>Q4v0
450>0251	460>AB40	470>IvL3	480>kbw3
490>n420	500>L240	510>UKe3	520>kZB0
530>9q10	540>n2i0	550>UBq5	560>8GG0
570>aV72	580>1Tj0	590>bN70	600>EO35
610>oTk1	620>1Rr1	630>9et1	640>qJk1
650>dRF0	660>lA40	670>nO60	680>dRF0

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。
●ディスクの場合
SAVE"ファイル名",A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREEN0:WIDTH40
を実行しておき、
④GOTO9000
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9000-9110
を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50	9010>8l60	9020>7QD0	9030>C970
9040>l040	9050>G560	9060>8n40	9070>t7E0
9080>RrP0	9090>cg70	9100>7q60	9110>dE00

第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次選考」に向けて

求む、読者審査員

あなたが決めるMファン大賞

ファンダムでは、今月11本のプログラムを採用した。そのうち、下記の6本の作品を、第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次選考」前期ノミネート作品として選び出した。

これに加えて、次号11月情報号では、後期ノミネート作品を6〜8本選び出し、前期・後期あわせて十数本のノミネート作品を選び出す予定だ。

＊

これまでのプログラムコンテストでは、編集部内だけで選考したり、限られた人数の読者にプログラムの入ったディスクを送って審査をお願いしたりして各賞を決定してきた。

しかし、今回からディスクという新しいアクセスポイントを持ったわたしたちは、ここで、ぜひ全国の読者投票のみによって、Mファン大賞以下の各賞を決定したいと思う。

＊

全国のファンダム愛好者のみなさん、Mファン大賞の読者審査員になってほしい。

審査員としてコンテストに参加してほしいのだ。

審査員になってもいい、という人は、まず、下記のノミネート作品に注目しよう。

プログラムの得意な人は、リストを見て、そのプログラミングテクニックをのぞいたりしてみてほしい。できれば、家族や友達にも遊ばせて、その反応を観察してほしい。

過去にそういうゲームがなかったか、最近そういうゲームがなかったか、作品の出来以外にもオリジナリティや新しさなども審査のポイントになる。

11月情報号に掲載する後期ノミネート作品もおなじ気持ちとおなじ熱心さで見て、前期・後期ノミネート作品それぞれに対する評価点を決めよう。

もちろん、審査員として協力してくれた人には、いろんな特典も考えているし、誌面でも審査員の個性を反映した「発表」を心がけるつもりだ。

次号、ぜひあなたの1票を！

10月情報号ノミネート作品

No.	作品	作者
No.Ø1	裏表止	by 田中将司(18歳)
No.Ø2	スパルタ教師M	by 山崎淳一(19歳)
No.Ø3	エキサイティングアタック	by SHUNSUKE(17歳)
No.Ø4	SILVER SNAIL	by SILVER SNAIL(15歳)
No.Ø5	GREY COLLEAGUE	by TPM.CO SOFT WORKS(24歳)
No.Ø6	一週間の壁	by まもてん(15歳)

●応募資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいずれか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

●読者審査員となるには

1)10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2)10月情報号の「半券」(①)を、11月情報号に掲載される「読者審査員投票用紙(仮称)」(②)に貼り、必要事項とかんたんなコメントを記入してMファン編集部に送る(①、②はどちらもコピー不可。このページは11月情報号が出るまで半券を付けたまま、たいせつに保存してください)

以上の1)、2)をしていただいた方は、全員、読者審査員となります。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事でコメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「投票用紙」を集計し、それによって、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラミングテクニック賞、エキサイティング賞、アイデア賞

●読者審査員の特典

1)読者審査員のなかから抽選で50名様に

・10名様に「スーパープロコレ」(ファンダム史上、名作と評価の高い作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック＋全掲載プログラム収録のディスク／定価1980円。93ページ参照)

・10名様に「ディスクそっくりの電卓」

・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」

・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」

2)選ばれた数人のコメンテーターに

・Mファン1992年1月情報号＋謝礼5千円

●注　意

じっさいの応募は、11月情報号(10月8日発売予定)が出てからになります。このページは、「完全読者審査システム」の趣旨の説明と、読者審査員として協力していただく方への第1回の情報提供を目的としています。また、左の「半券」は11月情報号を手に入れるまで切り離さないで持っていてください。

このページは♪要♪です。

FM音楽館スペシャル

ディスク付きになったことを祝って、今回は特別企画／ これまでに掲載した作品から、よりすぐりのモノを選んで「FM音楽館スペシャル」としてみました。FM音源は付いてるよね？ じゃ、聴くべし

楽評：よっちゃん

MSX大賞ももらっちゃったこの作品、なにがすぐれているといって、中間部のオルガン・ソロ的な部分がよい。曲全体は、ロック色の強いゲームミュージックという感じなんだけど、ソロの部分がディープ・パープル真っ青。「ハイウェイ・スター」のオルガン・ソロのすぐれたパロディになってます。オルガンのグリス(鍵盤ですばやく指を上下に動かす)とか、内蔵のリバーブがビーンというところとかそっくりです。CDと比べると楽しい。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:
SOUND7,49:SOUND6,19
20 T$="T200":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$
30 CALLTRANSPOSE(-200)
40 DIM A%(15)
50 FORI=0TO15
60 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
70 POKE&HFA1C,30:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4
C,20:POKE&HFA5C,55:POKE&HFA0C,45
80 NEXT
90 CALLVOICECOPY(A%,@63)
100 DATA 0,0,0,0,0000,7,0,0,4141,22F4,0,
0000,0064,1FFF,0,0
110 A0$="V12L8@6303A1@W1"
120 B0$="V9L8@6304E1@W1"
130 F0$="@3302V13A1L8AAAAA42Y37,24Y21,32
@W8Y21,29@W14Y21,27@W14Y21,25@W14Y21,23@
W14"
140 P0$="L8SM15000C1M500CM5000CM500CCM50
00CM500CCM5000C"
150 Z0$="V15CB4B4B4B4B8BM8B8B8BM8B8B8BM8
"
160 A1$="V12L8@63Q703AARAARR8A>DCDC<A4AA
RAARR8AEA>C<AGA"
170 B1$="V9L8@63Q704EEREERR8EAGAGE4EEREE
RR8E<B>EGEDE"
180 F1$="O2L8AAAAAAAAAA>CCDDC<A4AAAAAAAA
EGA>C<AGA"
190 Z$="V15B8B8BM4B8B8BM4B8B8BM8B4B8BM4"
:Z1$=Z$+Z$:Z2$=Z1$+Z1$
200 P$="M500CCM5000C4M500CCM5000C4M500CC
M5000CM500C4CM5000C4":P1$=P$+P$:P2$=P1$+
P1$
210 A2$="L8O4EER8E2R8EER8DR8EEEEEEEEEEEE
EG+EAG+EG+"
220 B2$="L8O4BBR8B2R8BBR8AR8BBBBBBBBBBBB
B>D+<B>ED+<B>D+"
230 F2$="O3EEEEG+G+AE4EEEG+G+AAEEEEEDEE4
EG+AAG+EE"
240 C2$="O6V15QL16E1Q6<B6>D6E6F6E6F6QAA-
ABA-FE<B>DEDEDE4.DE4.DE8FA-E"
250 C3$="O6A-FEAA-FA-FEAA-FA-FEAA-FA-FEA
A-FA-FEAA-FA-FEA32A+32B1"
260 F3$="O2A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A
>A<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<F>F<F
>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>FC>C<C>C<C>C<C>
C<C>C<C>C<C>C<C>C<"
270 A3$="V12Q703>A<AA>A<AAAA>a<AA>A<AA>A
<A>G<GGGGGG>G<GG>G<GG>G<GGFF>F<FF>F<FF>F
<FF>F<FFF>FCC>C<CC>C<CC>C<CC>C<CCCC"
280 B3$="Q7V904>E<EE>E<EEEE>E<EE>E<EE>E<
E>D<DDDDDD>D<DD>D<DD>D<DDCC>C<CC>C<CC>C<
CC>C<CCC>C<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GGGG"
290 C4$="Q7V15L8@606E1<GAB>CD4.E2R8G2A4
G4EDE4EDC<A1.R8A>CDE1."
300 F4$="O3D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D
>D<<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>AD>D<D
>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<<G>G<G>G<G>G<
G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<"
310 A4$="O4DD>D<DD>D<DDD>D<D>D<DD>D<D<AA
>A<AAA>A<AAA>A<AA>A<A>ADD>D<DD>D<DDD>D<D
D>D<DD>D<<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<G>G<G>G<"
320 B4$="O4AA>A<AA>A<AAA>A<A>A<AA>A<AEE>
E<EEE>E<EEE>E<EE>E<E>E<AA>A<AA>A<AAA>A<A
A>A<AA>A<AA>D<DD>D<DD>D<DD>D<D>D<D>D<"
330 C5$="DEFDEF4E@16>DEFDEF4E<@6CDECDE4C
@16>CDECDE4C<@6DEFDEF4.DEFDEF4G4AG4AG1"
340 F$="DDDDDDDDDDDDDDD<GGGGGGGGGGGGGGG
G>":F5$="O3"+F$:A5$="O4"+F$
350 C6$="@6306A1.R8>CDC<B1GFGB4GAB"
360 C7$=">C1<A4.B4.>C4<B1G1"
370 D6$="@6Q05V9L1F@W1G@W1"
380 E6$="@6Q05V9L1G@W1A@W1"
390 G6$="@6Q06V9L1C@W1D@W1"
400 C8$="O6V15@63QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C<A
GAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2"
410 D8$="O6V12@63R8QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C
<AGAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2"
420 C9$="O7G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC<A
GEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCDCL
24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL16GEGEDE
GEE-CDE"
430 D9$="O7R8G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC
<AGEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCD
CL24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL16GEGE
DEGEE-"
440 CA$="O6L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.&E
A8GEG8EDE8DCD8C<AEGAG"
450 DA$="O6R8L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.
&EA8GEG8EDE8DCD8C<AEG"
460 CB$="L16O6E12A-12A12B1AFEDEFAB>DEDED
<A-BA-FED<BAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E4"
470 DB$="R8L16O6E12A-12A12B1AFEDEFAB>DED
ED<A-BA-FED<BAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E8
."
480 CC$="O6A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-
FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FEE-
DD-CL16"
490 DC$="R8O6A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8
A-FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FE
E-DD-CL16"
500 CD$="@24L8GEDER8GAGGA CDCDEA4>C<AGAG
EDEGAGR8GA>C"
510 CE$="R8C<AGAGR8>CR8C<AGAGR8GR8EDEGED
ER8CDEGEAG"
520 CF$="AGA>C<AR8>CER8GEDEDC<AGA>CD<A>C
DE4DEDR8EDC"
530 CG$="DCDEDR8EGR8GAGR8GA>C<AGEDR8EDCD
CDGR8GAG<"
540 PLAY#2,A0$,A0$,B0$,B0$,A0$,F0$,Z0$,P
0$
550 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
560 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
570 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C2$,F2$,Z1$,P
1$
580 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C3$,F2$,Z1$,P
1$
590 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
2$
600 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
2$
610 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
2$
620 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
2$
630 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C6$,F5$,Z1$,P
1$
640 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C7$,F5$,Z1$,P
1$
650 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1.",F1$,Z1$
,P1$
660 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C8$,D8$,F1$,Z1$,P
1$
670 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C9$,D9$,F1$,Z1$,P
1$
680 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,CA$,DA$,F1$,Z1$,P
1$
690 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CB$,DB$,F2$,Z1$,P
1$
700 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CC$,DC$,F2$,Z1$,P
1$
710 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CD$,F5$,Z1$,P
1$
720 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CE$,F5$,Z1$,P
1$
730 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CF$,F5$,Z1$,P
1$
740 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CG$,F5$,Z1$,P
1$
750 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1.",F1$,Z1$
,P1$
760 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
770 GOTO 570
```

クラフトワークの匂いに誘われる

日本ファルコム ©日本ファルコム

イースII「Beat of the Terror」

■高知県 坂本寛(16歳) ●ゲームミュージック

地味なんだけど、ジワジワとよさが染みてくる作品。チェックのために何回も聴いていたら、プログレッシブ・ロックの影響が強いのはもちろんなんだけど、クラフトワークの

Notes' notes ノーツ・ノーツ

コルサコフ山島による、作者に電話でてきとうインタビューした結果報告です。

■■■西塔卓美
西塔(さいとう)クンは、MIDIも楽しむ高校2年生。ハウスなどダンスミュージックに興味があり、FM音楽館は「オリジナル」コーナーに注目しているそうです。

■■■坂本寛
盆休みなどの関係で連絡がとれなかったけれど、高知のお母さんによると、現在、大阪の音楽専門学校で元気に音楽の勉強中。う〜ん、専門家、もしくはその予備軍だったんですね。

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は79ページ

匂いもするのに気付きました。クラフトワークというのは、YMOの元祖になる、ドイツのテクノの父で『MAN MACHINE』とか『EUROPE EXPRESS』といったすぐれた作品がある。聴くべし。

```
10 CLEAR2100:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1)
20 CALLBGM(1):CALLTRANSPOSE(  0):CALLPIT
CH(443)
30 DIMT%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
40 GOSUB1120:CALLVOICECOPY(T%,@63)
50 POKE&HFA3C,14:POKE&HFA6C,14:POKE&HFA8
C,22:POKE&HFAAC,12
60 R=99:A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15:G=
16
70 DIM A$(R),B$(R),C$(R),D$(R),E$(R),F$(
R)
80 DIM Q$(R),H$(R),I$(R),J$(R)
90 T$="T108":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$
100 '
110 A$(0)="@3V15":B$(0)="@3V12":C$(0)="@
3V10"
120 D$(0)="@63V14":Q$(0)="@63V12":E$(0)=
"@33":F$(0)="@33"
130 E$(1)="L8O2V0B-V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V
6B-V7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-
V15B-"
140 A$(1)="L16O5B-8&B-A-R8B-8&B-A-R8B-B-
A-R16"
150 B$(1)="L16O5F8&FE-R8F8&FE-R8FFE-R16"
160 C$(1)="L16O4B-8&B-B-R8B-8&B-B-R8B-B-
B-R16"
170 E$(2)="L8O2BBBBBBBB"
180 A$(2)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&B-&B-&B-
&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-R8"
190 B$(2)="L8F&F16E-16R8F&F&F&F&F&F&F&F&
F&F&FFR8"
200 C$(2)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-
&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-R8"
210 D$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8L8O5B-&B-16A-
16R8B-&B-&B-&B-16L32>CD-E-FGA-"
220 Q$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8R16L8O5B-&B-1
6A-16R8B-&B-&B-L32>CD-E-FGA-"
230 E$(3)="L8O2B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-B-B-"
240 D$(2)="L8B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
250 Q$(2)="L8R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-1
6"
260 D$(3)="L8A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-"
270 Q$(3)="L8R16A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-16
"
280 D$(4)="F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F3
2L32<B->CD-E-FGA-"
290 Q$(4)="R16F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
16&F32L32<B->CD-E-FGA-"
300 D$(5)="L8A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-"
310 Q$(5)="L8R16A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-1
6"
320 A$(3)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&B-&B-&B-
B-&B-&B-&B-R8R8R8R8"
330 B$(3)="L8F&F16E-16R8F&F&F&F&FF&F&F&F
R8R8R8R8"
340 C$(3)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-
B-&B-&B-&B-R8R8R8R8"
350 D$(6)="L8O6B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-&B-&b-R8R8R8R8"
360 Q$(6)="L8O6R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-&B-&B-&b-R8R8R8R16"
370 A$(7)="@16O5L8V15FFB->D-C<A-E-FD-E-C
D-<B->C<A-E-"
380 B$(7)="@16O5L8V10R16FFB->D-C<A-E-FD-
E-CD-<B->C<A-E-16"
390 C$(7)="@16V13L8O4F&F&F&F&F&F&FF&F&
F&F&F&F&F&F"
400 Q$(7)="@16V10L8O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E
-&E-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-"
410 A$(8)="F&F&F&F&F&F&FR8R8R8R8R8R8R8
"
420 B$(8)="R16F&F&F&F&F&F&FR16R8R8R8R8R8
R8R8"
430 A$(4)="O5FFB->D-CD-E-FD-E-CD-<B->C<A
-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
440 B$(4)="O5R16FFB->D-CD-E-FD-E-CD-<B->
C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-16"
450 C$(9)=C$(7)+C$(7)
460 Q$(9)=Q$(7)+Q$(7)
470 Q$="L8O4E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-R16>F
E-B-FE-B-FE-16"
480 Q$(9)=Q$(7)+Q$
490 E$(4)=E$(3)+E$(3)
500 D$(7)="@16V10L8O5R8R8R8R8R8R8R8R8R
8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8FE-B-FE-B-F
E-"
510 A$(A)="V15O5L8B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-R
8B-A-E-B-A-E-&E-"
520 B$(A)="V13O5L8R16B-&B-A-E-&E-&E-&E-&
E-R8B-A-E-B-A-E-&E-16"
530 C$(A)="V12O5L8F&FE-<B-&B-&B-&B-&B->R
8FE-<B->FE-<B-&B-"
540 D$(A)="B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-"
550 Q$(A)="O5R16B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE
-B-16"
560 D$(C)="BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB"
570 Q$(C)="R16BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB16"
580 D$(D)="F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+"
590 Q$(D)="R16F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+16"
600 D$(B)="FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F"
610 Q$(B)="R16FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F
16"
620 A$(B)="O5L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&E"
630 B$(B)="O5R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&
E16"
640 C$(B)="O5L8F+&F+E<B&B&B&B&B>R8F+E<B>
F+E<B&B"
650 E$(A)="L8O3C+C+C+C+C+c+C+C+C+C+C+C
+C+C+C+"
660 A$(C)="O5L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF+"
670 B$(C)="O5R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF
+16"
680 C$(C)="O5L8F+&F+E<B&B&B&B&B>R8F+E<B>
F+EC+&C+"
690 A$="D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":A$(D)=A$+">
"+A$
700 B$="R16D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":B$(D)=B$
+">"+A$+"16"
710 C$="F+<B>E<B>D<B>E<B":C$(D)="<"+C$+"
>"+C$
720 E$(C)=E$(2)+E$(2)
730 A$="O5F+<B>E<B>D<B>E<B":A$(E)=A$+A$
740 B$(E)="R16"+A$+A$+"16"
750 C$="O5D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":C$(E)=C$+
C$
760 A$(F)="O5D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D-<B
->E<B-"
770 B$(F)="O5R16D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D
-<B->E<B-16"
780 C$(F)="O5D-<F>C<FB-F>C<F>D-<F>C<FB-F
>C<F"
790 H$(1)="@63V15L8O5B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
-B-16>C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-D-16E16"
800 I$(1)="@63V15L8O5R16B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-B-16>C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E16"
810 D$(F)="L8O5B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-
B-"
820 D$(G)="L8O5FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-
F"
830 Q$(F)="R16L8O5B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-
FD-B-16"
840 Q$(G)="R16L8O5FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD
-B-F16"
850 E$(F)="L8O2B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-B-B-"
860 H$(2)="F&F&F&F&F&F&F&F"
870 I$(2)="R16F&F&F&F&F&F&F&F16"
880 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0),Q$(0)
,E$(0),F$(0)
890 PLAY#2,A$(R),B$(R),C$(R),D$(R),Q$(R)
,E$(1),E$(1)
900 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(R),Q$(R)
,E$(2),E$(2)
910 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(0),Q$(0)
,E$(2),E$(2)
920 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(1),Q$(1)
,E$(3),E$(3)
930 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(2),Q$(2)
,E$(2),E$(2)
940 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(3),Q$(3)
,E$(2),E$(2)
950 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(4),Q$(4)
,E$(3),E$(3)
960 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(2),Q$(2)
,E$(2),E$(2)
970 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(5),Q$(5)
,E$(2),E$(2)
980 PLAY#2,A$(3),B$(3),C$(3),D$(6),Q$(6)
,E$(3),E$(3)
990 PLAY#2,A$(7),B$(7),C$(7),D$(R),Q$(7)
,E$(3),E$(3)
1000 PLAY#2,A$(8),B$(8),C$(7),D$(R),Q$(7
),E$(3),E$(3)
1010 PLAY#2,A$(4),B$(4),C$(9),D$(7),Q$(9
),E$(4),E$(4)
1020 PLAY#2,A$(A),B$(A),C$(A),D$(A),Q$(A
),E$(3),E$(3)
1030 PLAY#2,A$(A),B$(A),C$(A),D$(B),Q$(B
),E$(3),E$(3)
1040 PLAY#2,A$(B),B$(B),C$(B),D$(C),Q$(C
),E$(A),E$(A)
1050 PLAY#2,A$(C),B$(C),C$(C),D$(D),Q$(D
),E$(A),E$(A)
1060 PLAY#2,A$(D),B$(D),C$(D),D$(C),Q$(C
),E$(C),E$(C)
1070 PLAY#2,A$(E),B$(E),C$(E),D$(D),Q$(D
),E$(C),E$(C)
1080 PLAY#2,A$(F),B$(F),C$(F),D$(F),Q$(F
),E$(F),E$(F),H$(1),I$(1)
1090 PLAY#2,A$(F),B$(F),C$(F),D$(G),Q$(G
),E$(F),E$(F),H$(2),I$(2)
1100 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0)
1110 GOTO900
1120 READD$:FORI=0TO7:POKEFNT+I,ASC(MID$
(D$+"␣␣␣␣␣␣␣␣",I+1,1)):NEXT
1130 READD:POKEFNT+8,D¥256:POKEFNT+9,DMO
D256
1140 READA,D:POKEFNT+17,63-A:POKEFNT+10,
(15-D)*2:FORI=0TO1
1150 A=0:FORJ=0TO3:READD:A=A+D*2^(7-J):N
EXT:READD:POKEFNT+16+I*8,A+15-D
1160 READD:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D)*64
:POKEFNT+17+I*8,A
1170 FORJ=0TO1:READA,D:A=(15-A)*16+(15-D
):POKEFNT+18+J+I*8,A:NEXTJ,I:RETURN
1180 DATA "POCOPEN",00,31,00
1190 DATA 00,00,00,00,13,03,1 ,04,10,11
1200 DATA 00,00,01,00,14,03,8 ,14,15,14
```

飽きる暇を与えない軽快さ

コナミ ©コナミ

夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BGM」

■静岡県 JL2TBB(20歳) ●ゲームミュージック

MSXのソフトが続々発売されていたころの(いや、これはいうまい)コナミの人気ゲームの音楽。これは非常におもしろくて、徹夜でやってた記憶があるぞ。JL2TBBクンはかなりアレンジをしていて、サンバっぽいリズム・アレンジ、メロディのピッチ・ベンド(音程をフニャーと下げてるところ)、ドラムとサンバ・ホイッスルのブレイクなど、技をおしげもなくバシバシと繰り出しています。飽きる暇を与えない軽快さが素敵。

```
100 '┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐
110 '|YUME TAIRIKU┼┼┤
120 '├┼┼┼┼┼ADVENTURE┤
130 '|STAGE 1+B.G.M.┤
140 '├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤
150 '|PROGRAMMED BY┼┤
160 '├┼┼┼J L 2 T B B┤
170 '└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘
180 CLEAR2048:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
:CALLTRANSPOSE(3)
190 PLAY#2,"@63"
200 PLAY#2,"Y0,"+STR$(&B00000110)
210 PLAY#2,"Y1,"+STR$(&B00000010)
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■JL2TBB

JL2TBBクンは、電子大正琴を作っている楽器メーカーで生産管理にたずさわる20歳。業界だなあ。やはりYMOなどのテクノポップが好きなんだそうで、かつてはエレクトーンもやっていたそうです。エッチ。ヤマハの音源を使ったMIDIもやっていて、やはり、やはり、やはり。自分はGMなどのユニークアレンジ作品ばかりだけど、FM音楽館で興味があるのはオリジナル分野。とくにGANPが好き。そりゃ、GANPならわたしだって好きですけどね。

■■■GANP

みんなに好かれるGANP(たぶんガンピーと読む)クンです。チグリスユーフラテスなんだかんだという別名も持っているけれど、GANPという名前にあった星はどうしたのでしょう。それはともかく、GANPクンはういういしい高校2年生。好きなミュージシャンは、ここでもやはり、坂本龍一です。とうぜん、FM音楽館はオリ

```
220 PLAY#2,"Y2,"+STR$(&B00001101)
230 PLAY#2,"Y3,"+STR$(&B00000000)
240 PLAY#2,"Y4,"+STR$(&B01100011)
250 PLAY#2,"Y5,"+STR$(&B10000000)
260 PLAY#2,"Y6,"+STR$(&B11111111)
270 PLAY#2,"Y7,"+STR$(&B10001111)
280 DIM A$(5),B$(5),C$(5),D$(5),E$(5),F$
(5),R$(1),PA$(5),PB$(5),PC$(5)
290 'へんすう ていぎ
300 V1$="&Y0,70&"'turn on vibrato
310 V0$="&Y0,68" 'turn off vibrato
320 '———MELODY———
330 A$(0)="T130V14Q7"
340 A$(1)="L16O4F8G8FEC>C&C8"+V1$+"C2"+V
0$+"L16<B-B-8GGB-Y0,7A-8G8Y0,5A-GFEY0,6"
350 A$(2)="F8E8FEFG>C4."+V1$+"C2"+V0$+"<
Y0,5B-G4.R8Y0,6F"
360 A$(3)="F8E8FEC>C&C8"+V1$+"C2"+V0$+"L
16<B-B-8CGB-Y0,7A-8G8Y0,5A-GFEY0,6"
370 A$(4)="F8E8F>CG>C&C4."+V1$+"C2"+V0$+
"<B-G&G4&L32G&Y16,0&G&Y32,24Y16,255&G&Y1
6,250&G&Y16,245&G&Y16,240&G"
380 '———BASS———
390 B$(0)="T130V13L16Q6@12"
400 B$(1)="O3C8C8.R16<G>C<B-8.B-FFB-FA-8
A-8A-8E-A-B-8.FB-FEF"
410 B$(2)=LEFT$(B$(1),46)+"AB-B"
420 B$(3)="O3D8D8.R16<A>DC8.<G>C<GF+GB-8
B-8B-8FB->C8.<G>C<GF+G"
430 B$(4)=LEFT$(B$(3),47)+"B>CC+"
440 '———CHORD 1———
450 C$(0)="T130V13O5Q6@14"
460 C$(1)="R4E4R16D16R8D4R4CR16D16R8D4"
470 C$(2)="R4F+4R16E16R8E4R4DR16E16R8E4"
480 '———CHORD 2———
490 D$(0)="T130V12O5Q6@14"
500 D$(1)="R4C4R16<B-16R8B-4R4A-4R16B-16
R8B-4>"
510 D$(2)="R4D4R16C16R8C4R4<B-4>R16C16R8
C4"
520 '———CHORD 3———
530 E$(0)="T130V12O4Q6@14"
540 E$(1)="R4G4R16F16R8F4R4E-4R16F16R8F4
"
550 E$(2)="R4A4R16G16R8G4R4F4R16G16R8G4"
560 '———COUNTER MELODY———
570 F$(0)="T130V12O4Q7@24L2"
580 F$(1)="GFE-F"
590 F$(2)="AGFG"
600 '———RHYTHM (FM)———
610 R$(0)="T130V15"
620 R$(1)="B8.B16B8M16M16B8.B16B8.B16"
630 R$(1)=R$(1)+R$(1)
640 '———RHYTHM (PSG)———
650 SOUND 7,&B110001:SOUND6,9
660 PA$(0)="T130S0L16"
670 PD$="M300CCCCM3000CM300CCC"
680 PE$=LEFT$(PD$,20)+"V10CS0"
690 PA$(1)=PD$+PE$+PD$+PE$
700 PA$(2)="R1M1000C32C32CCCM1500CCCCM20
00CCCCM3000CCCC"
710 PA$(3)=PD$+PE$+"M3000CC8CCC8CCC8CC8C
8"
720 '———ARPEGIO———
730 PB$(0)="T130L16V12O4"
740 PB$(1)="CG>D<G>DEC<<B-8>F>C<B->CD<B-
8<A->E-B-A-B->C<E-<B-8>FB-FB-AB-B"
750 PB$(2)="DA>E<A>EF+D<C8G>DCDEC8<<B->F
>C<B->CD<B-C8G>C<G>C<B>CC+<"
760 '———GRISS.———
770 PC$(0)="T130V13O6L32"
780 PC$(1)="EE-DD-C<BB-AA-V12GG-FEE-DD-C
<BB-AA-V11GG-FEE-DD-C<V12BB-AA-V10GG-FEV
9E-DD-C"
790 PC$(2)="V10L64R107DEDEDEDEDEDEDEDEDE
DEDEDEDEDEDEDE<GAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGA>
DEDEDE"' DE=16,GA=12,DE=3
800 PC$(3)="V12L16"
1000 '———PLAY MUSIC———
1010 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0),E$(0
),F$(0),R$(0),PA$(0),PB$(0),PC$(0)
1020 PLAY#2,""    ,B$(1),""    ,""    ,""
 ,""    ,""    ,PA$(2),PB$(1),PC$(1)
1030 PLAY#2,""    ,B$(1),""    ,""    ,""
 ,""    ,R$(1),PA$(1),PB$(1)
1040 PLAY#2,""    ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),""    ,R$(1),PA$(1),PB$(1),PC$(3)+B$(1)
1050 FORI=1TO2
1060 PLAY#2,""    ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1070 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1080 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(2)
1090 PLAY#2,A$(3),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1100 PLAY#2,A$(4),B$(2),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(2)
1110 PLAY#2,""    ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1120 NEXT
1130 PLAY#2,""    ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1140 PLAY#2,""    ,B$(3),C$(2),D$(2),E$(2
),F$(2),R$(1),PA$(1),PB$(2),B$(3)
1150 PLAY#2,""    ,B$(4),C$(2),D$(2),E$(2
),F$(2),R$(1),PA$(1),PB$(2),B$(4)
1160 PLAY#2,""    ,""    ,""    ,""    ,""
 ,""    ,R$(1),PA$(3),""    ,PC$(2)
1170 GOTO 1040
```

細かいリズム・32ビートのオリジナル

©GANP

NEWROBEAT

■埼玉県　GANP(16歳)　●オリジナル

これは32ビートです。単位になる音符の細かさによって、リズムは2ビートだとか8ビート、16ビートといったふうに呼ばれるんだけど、ほら、バスドラム(ドラムの低音)がブルブルと32分音符で細かくリズムを刻んでるでしょ？　5年ほど前に、ハービー・ハンコックとか細野さんのF.O.3とかがやってたビートなんだけど、細かすぎて一般化せず、世間のハウスとかグランド・ビートとかはちょっとハネた16ビートです。

```
10 '——— Neurobeat
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR2000
30 '——— Composed by GANP
40 DIMA%(15):FORS=0TO15:READA$:A%(S)=VAL
("&H"+A$):NEXT:_VOICECOPY(A%,@63)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,1A,0,0,542
1,32D3,0,0,8042,A7E6,0,0
60 DEFSTRA-W:SOUND7,&B100001:SOUND6,1:T=
"T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
70 PLAY#2,"@63L16V11<<","@6Y33,32Q4L8V>"
,"@6Y33,32Q4L8V7>","@9Y35,32Q5L8V9>>","@
9Y35,32Q5L8V7>>","@16L16V5Q6>>","V2@A10"
,"L32S0","L32V13
80 POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6C,34
90 '——— MML Data
100 A="G8>GGR16G<G>G>D-D-R16CR16<B-R16F<
G8>GGR16GFGR16B-R16G8.<GG":A1=A+A
110 A2=">D8>D8.<D8>D8<D>D8<D8>DD<C>C8CR<
<B-8>B-<B-A>A<A8"
120 A3="G8>G<GB-8>B-<B->C8>C<CD-8>D-<D-D
D>D8<DD>D8<<F8>F<FF#8>F#G<"
130 A4="GGGGG32G32G32G32GGGG>F8<GG>G8< G
GGGG32G32G32G32GGG8>FF<G8>GG<"
140 B4="@3G1@6B-4A4GR4.@3>D-.<G16&G2.@6B
-4>C4<":B1="@6GR4."+B4:B4="R2"+B4
150 B2=">L16DR16DR8DR16DR16DDR16DR16DDCC
R16CRL8<B-4A4"
160 B3="R8GR8B-R8>CR8D-R8DDDQ7F16R16F16R
16F16R16F#16G16Q4<"
170 C4="@3R16G2...@6F4E4DR4.@3R16>D-.<G2
.@6F4G4":C1="@6DR4."+C4:C4="R2"+C4
180 C2="L16AR16AR8AR16AR16AAR16AR16AAGGR
16GRL8F4E4"
190 C3="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>Q7C16R16C16R1
6C16R16C#16D16<Q4"
200 D1=">D-16R16C16R16<B-16G16R16>C.<B-1
6R16G16FR16G.B-.G2B->C.D-.<B-4G4F>D-8.D.
<G2&G16."
210 D3="G4B-4>C4D-4D2F4F16G&G32<"
220 D5="L16GFGGGFGFGGGFGFGGGFGFGGGFGAB->
C8<B-AFL24GAB->CD-D2.&DCDC<B-L32Q7>C<B-A
GQ5L16FD2&D"
230 D6="FG8.FG8.FGB-GFG8.FGB-GL32Q8FGB-G
FGFGB-GFGFGB-GL16Q5GAB->C<R16B-R16G>FR16
<GR16>G<G8.L24>DC<B->C<B-AB-AFL8G2&G"
240 E1="R32"+D1:E3="R32"+D3:E5="R32"+D5:
E6="R32"+D6
250 F1="GFGB-GFG>C<GFG>D-<GFG>D<GFG>D-<G
FG>C<GFGB-AGFG":F1=F1+F1
260 R="HB32HB32B32B32B16B16HM!8B32B32B16
HB32B32B32B32B8HM!8B8":R1=R+R+R+R
270 R2="HM!B32B32B32B32HM!8.HM!B32B32B32
B32HM!8HM!16HM!B32B32B32B32HM!8HM!32B32H
M!32B32"+R:R3=R+R
280 P="M200C8C16CCM3400C8M200C16C16C8C16
CCM3400C8M200CCCC":P1=P+P+P+P:P3=P+P
290 P2="M3400C16C16M200CCCCC16M3400C8C8C
16M200CCCCCCCM3400C16C16"+P
300 Q="R1>CR32<CR16.>CR32<CR16.>CR32<CR3
2>CR32<CR32>CR32<CR32R":Q1=Q+Q
310 '——— Play
320 PLAY#2,"","R2B-4>C4<","R2F4G4","",""
,"",R,P
330 PLAY#2,A1,B1,C1,"","","",R1,P1,Q1
340 FORX=1TO2
350 PLAY#2,A2,B2,C2,"","","",R2,P2
360 FORY=1TOX
370 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
380 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
390 NEXT
400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",R3,P3
410 IFX=2THENNEXT:GOTO440
420 PLAY#2,A1,B4,C4,"","","",R1,P1,Q1
430 NEXT
440 PLAY#2,A1,B4,C4,D5,E5,F1,R1,P1,Q1
450 PLAY#2,A1,B1,C1,D6,E6,F1,R1,P1,Q1
460 PLAY#2,A4,"R1.B-4A4","R1.F4E4".."",""
,"",R3,P3
470 GOTO330
```

フランク・ザッパぽいアレンジ

豪華な「クシコス・ポスト」

■東京都　藤崎朝也(16歳)
●一般曲＋オリジナルアレンジ

あー忙しい音楽。クラシックの名曲も、こうすると本質がより明らかになるなあ。木琴のフレーズが細かい音符で合の手を入れるのがフランク・ザッパっぽいです。

フランク・ザッパというのは、アメリカのロック第1世代にあたる、偉大な作曲家。『いたち野郎』とか、『チュンガの逆襲』といったアルバム・タイトルからもうかがえるような脳みそがグニャグニャになる音楽を、見事な演奏と変な声で提供しつづけてもう25年だ。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(-    321)
40 CALL TEMPER( 6)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICE(@ 4,@21,@ 8,@12,@14,@23)
70 '
80 CLEAR800
90 DEFSTR A-Z
100 '
110 A0="T180O5L 8V11Q8"
```

ジナル中心に見ています。自宅には、SK－10という小さな小さなキーボードがあって、それをピンポンとたたきながら曲を作り、楽譜をおこして、それを見ながらMMLにしているんだそうです。将来の希望職業はマッドサイエンティスト。70パーセントくらいほんとうです。

■■■藤崎朝也
ここでも今流行の16歳の高校2年生、藤崎朝也クンは、この作風にもかかわらず、チャイコフスキーが好きなクラシックファン。ブラスバンドもやっているけっこうミュージシャンなんだけど、シーケンサーでデジタルホーンを鳴らすMIDI使いでもある。いやにMIDI使いが多いなあ。

```
120 B0="T180O6L 8V12Q8"
130 C0="T180O3L 8V10Q5"
140 D0="T180O1L 8V15Q7"
150 Z0="T180V 6@A 9"
160 '
170 A1="BF+B4BGB4B<B>D+F+BR8<BR8>"
180 A2=">E8R8<EF+GR8BR8>CR8ER8<B2"
190 A3="A4>CR8<G4BR8F+4BR8GF+E4"
200 A4="BA+B>C+DC+DEF+R8C+F+<BR8B"
210 A5="Q3 BBBBBBBB>CCCCCCCC< Q8"
220 A6="BR8B>C+D+<B>F+4ER8EF+GEB4<"
230 '
240 B1="<BF+{BBBBBBBB}4BG{BBBBBBBB}4B<{B
B}>B>B{GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+}2"
250 B2=">{CCCC}8R8R4R2<F<{FF}>F>F{CC+CC+
CC+CC+CC+CC+CC+CC+}2<"
260 B3="{A<A>EF+}4>{CCCCCCCC}4<{G<G>EG}4
{BBBBBBBB}4{F+<F+>D+F+}4{BBBBBBBB}4GA{EF
EFEFEF}4"
270 B4="R8T195"+A4+"T180"
280 B5="ER8GR8{BBBBBBBBBBBBBBBB}2AR8>CR8
{EEEEEEEEEEEEEEEE}2<"
290 B6="F+B<B4B>B<B4B>B<B4B>B<B4>"
300 '
310 C1="EBEBEBEBE>C<E>C<EBEB"
320 C2="<A>F+<A>F+<B>G<B>G<B>A<B>AGAG4"
330 C3="F+>D<F+>D<F+>D<F+>DER8ER8DR8<B"
340 C4="V14Q7 ER8GR8B2AR8>CR8E2< V10Q5"
350 C5="D+B<B>BF+B<B>BEB<B>BEB<B>B"
360 '
370 D1="R2R2R2G2"
380 D2="R2R2R2C2"
390 D3="C2G2C2GAC4"
400 D4="GCGCGCGCG4G4C4C4"
410 D5="C4C4G2C4C4G2"
420 '
430 Z1="R4.H16H16C4.H16H16C8M!8M!8M!8B16
B16B16B16B16B16B16B16"
440 Z="BH!16H16S16S16BH!8S16M32M32":Z2=Z
+Z+Z+Z
450 Z3=Z+Z+Z+"BH!8C!8C!8C!8"
460 Z4=Z+Z+Z+"BH!8S16S16S16S16S16"
470 Z5="H8C8H8C8H8C8H8C8":Z5=Z5+Z5
480 '
490 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,Z0
500 PLAY #2,A1,B1,A1,D1,Z1
510 PLAY #2,A2,B ,C1,D ,Z2
520 PLAY #2,A3,B ,C2,D ,Z3
530 PLAY #2,A2,B ,C1,D ,Z2
540 PLAY #2,A4,A ,C3,D ,Z4
550 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
560 PLAY #2,A3,B3,C2,D3,Z3
570 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
580 PLAY #2,A4,B4,C3,D4,Z4
590 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,Z5
600 PLAY #2,A6,B6,C5,D ,Z2
610 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,Z5
620 GOTO 500
630 '---" ごうかな クシコス・ポスト "---
```

脳天気の快晴ぐあいにおいては、どう考えてもTHE WALKSクンのこの作品がチャンピオン。このごろテレビ・コマーシャルでも少し流れているこのテーマ、聴き覚えのある人も多いハズだ。

```
10 CLEAR2000:CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2,1):CA
LLVOICE(@21,@5,@21,@5,@14,@24,@12,@33,@3
3):CALLTRANSPOSE(-20):DEFSTRA-F,T:SOUND7
,28:SOUND6,13
```

```
20 CA="L16V12O5GB>DG<GB>DG<GB>DG<GB>DG":
CB="<FA>CF<FA>CF<FA>CF<FA>CF":C0="R1R1"+
CA+CB:C1=CA+CB+CA+CB
30 D="L8V10O3G>G<G>G<F>F<F>F":D0=D+D+D+D
:E="L8V10O3R16G>G<G>G<F>F<F>F16":E0="R1R
1"+E+E
40 F="S0M500CCM2000CM500CCCM4000C4":F0="
R1R2L8O2V4CV8CV12CV15C"+F+F:F1=F+F+F+F
50 A0="L8V13O6DR8<BGE>D<BGBR8GDB4.AGG16A
16GFG4.FGG16A16>DEF2"
60 B0="L8V13O5AR8FD<B>AFDFR8D<A>F4.EDD16
E16DCD4.CDD16E16AB>C2"
70 T="T170":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
80 PLAY#2,"","",C0,D0,E0,"","",F0
90 PLAY#2,"","",C1,D0,E1,"","",F1
100 PLAY#2,A0,B0,C1,D0,E1,A0,B0,F1
110 GOTO100
```

これは、YMOの有名な曲。版権がややこしそうなので、この曲だけディスクにいれずプログラムを掲載するだけにしています。そんなにリストも長くないし、ぜひ入力してみて下さい。作者のコンセプトは「プラスチックスがYMOのカバーをしたら」ということだったそうで、そのつもりで聴いてみると、ほうぼうに手掛かりが残されている。うーんYMOもよかったけど、プラスチックスも珍しく国際的に通用するグループだったなあ。

```
1 'SOLID STATE SURVIVOR PLASTICO
2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1XD
100 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
110 CALLPITCH(442):POKE&HFA2C,10
120 CLEAR3000:DEFSTRA-T:DEFINTU-Z
130 '=====>MELODY
140 EG="@53Y0,35Y2,8Y3,20V11Q3"
150 A(0)=EG+"T180L8ER8G+EA4&E<B>D&D+E>"
160 A(1)="@6V13G+4G+4G+G+G+4G+F+BG+2"
170 A(2)="G+F+BG+2":A(3)=A(1):A(4)=A(2)
180 A(5)="@0>R4.EE4<BB4G+4>C+4.<B4"
190 A(6)=">R4.EE4<BB4G+4G+4.E4"
200 A(7)=">C+4.D+16C+16<B1."
210 A(8)="R2B-4B-B4A+4G+4F+4.G4G4G2"
220 '=====>SH-1 BASS
230 B(0)="T180V13L8O Q5@23EEB&EDDA&DEEBD4
DF+&A"
240 B(1)="EEBE4EBE4EBE4G+AA+"
250 B(2)="<BB>D+F+4F+G+F+<BBB>F+4F+C+D"
260 B(3)="C+EG+C+4D+EC+4C+G+C+>C+<BAG+"
270 B(4)="<AA>A&<A4>AGECCCCC4&D4"
280 B(5)="@33O3C+1.D2":B(6)="C+1&C+1"
290 B(7)="<B1.B6>C+6D+6<"
300 B(8)="F+1&F+1@23OC+>C+<C+>C+<C+4D4"
310 '=====>JUPITER-4 CHORD
320 S="@4V9EG+BAG+EDD+EG+BAG+EDD+"
330 C(0)="T180L8O6Q3"+S
340 A(10)="L16O7Q"+S+S
350 JP="T180V10@24L8O6R1.R8"
360 D(0)=JP+"EDE<":E(0)=JP+"<BAB"
370 C(1)="V7Q@9E1&E1":D(1)="V7Q@9B1&B1":
E(1)="V7Q@9G+1&G+1"
380 C(2)="F+1&F+2R8V12@24BAB@9":D(2)=D(1
):D(3)=D(1):E(2)="D+1&D+2R8@24F+EF+@9"
390 C(3)=C(1):E(3)="C+1G+1"
400 C(4)="E1@24V12Q3EEEEQE4F+4"
410 D(4)="A1@24V12Q3GGGGQG4A4"
420 E(4)="C+1@24V12Q3CCCCQC4D4"
430 C(5)="VQ@2E1.F+2":D(5)="VQ@2C+1.D2":
E(5)="VQ@2G+1.A2":C(6)=C(1)
440 D(6)="C+1C+1":E(6)="G+1G+1"
450 C(7)="F+1&F+1":D(7)="E1D+1":E(7)="B1
&B1":E(8)="B-1&B-1>V12@24E4E4E2"
460 C(8)=C(7)+"V12@24B4B4B2":D(8)=D(6)+"
V12@24G4G4G2"
470 '=====>RHYTHM
480 RA="T180Y24,190@A15V4HB!8H8HS!8H8HB!
8H8HS!8HS!8":R(0)=RA+RA
490 R(1)=RA+"HB!8HS!8BHS!8Y24,220HM!16Y2
4,100M!16BS!32S32S16S!16S16BS!8MS!8"
500 R(2)=R(0)+"HB!8V15S8BS8M16M16BS16S16
Y24,255M16M16Y24,100M16M16Y24,50M16M16"
510 '=====>PLAY SEQUENCE
520 W=0:PLAY#2,"","","","","",R(1)
530 X=0:FORZ=1TO4:Y=Z¥4:GOSUB600:NEXT
540 W=W+1:ONWGOTO 560,530,550,530,550,58
0
550 FORX=5TO8:Y=X¥5-(X=8)*2-1:GOSUB600:N
EXT
560 FORX=1TO4:Y=X¥4:GOSUB600:NEXT
570 GOTO540
580 X=0:FORZ=1TO4:PLAY#2,A((Z-1)¥2+9),B(
X),C(X),D(X),E(X),R(Z¥4):NEXT
590 GOTO 520
600 PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),R(Y)
:RETURN
```

この作品は音色や音量のバランスが絶妙にできていて、同じスピーカーから流れてきても圧倒的に「音がよい」と感じさせる。リズムとベースを地味に押さえ、コードとメロディをシンプルで説得力のある音にしたのが成功の原因。ちなみに、75年頃のブラック・ミュージックや、80年代のレゲエには、この「シンプルさゆえの音のよさ」のエッセンスが詰まっている。音のよさは、機材だけじゃなく耳のよさにも左右される、という話。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALLTRANSPOSE(0):CLEAR 5000
30 DIMA%(15)
40 FOR I=0TO15
50 READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)
60 NEXT I
70 CALLVOICE COPY(A%,@63)
80  DATA 0000,0000,0000,0000
90  DATA 0000,0006,0000,0000
100 DATA 0812,20D0,0080,0000
110 DATA 023C,26A4,0000,0000
120 CALLVOICE(@63,@63,@33,@63,@63)
130 SOUND7,49:SOUND6,5
140 T=148:DEFSTR A-F,R
150 A0="T=T;L16V15"
160 B0="T=T;L16V12"
170 C0="T=T;L16V11Q4"
180 D0="T=T;L16"
190 E0="T=T;V10@A15"
200 F0="T=T;V10S1M3000L16"
210 R="R16."
220 A1="O3AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEAD-E
-EA>D-L16EC<GEGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32
"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■THE WALKS
最年少、現在中3の14歳。評者のよっちゃんが注目する投稿者の1人ですが、音楽の趣味はHIS(ヒズ)。わたしは不幸にしてそのバンド名をぜんぜん知らなかったんですけど、細野晴臣と忌野清志郎と坂本冬美がやってるバンド名で頭文字を取ったものなんですって。よっちゃんが最近感激した3大バンドの1つでした。がんばりましょう。ヤマハのSY55というキーボードを持つ、音楽中学生でした。

■■■植村敬吾
GMと織田裕二が好きな16歳の高校1年生。MIDIもやっているし、いちおうバンドもやってボーカルを担当しているそうで、わたしは織田裕二を知らなかったので話があわず失礼しました。織田作之助ならちょっと知っているんだけどなあ。あ、織田信長も。

■■■よっちゃん
独自の音楽的境地をひたすらかけのぼりつつ、2枚目のCD作りにいそがしい業界人です。なんの業界か、よくわ

```
230 A2="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E2&E4&E32"
240 A3="D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8"
250 A4="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E2&E4R8E32"
260 A5="G4F4E8DR16C16R16E1&E32"
270 A6="R<A4B4>C4D2C4D8&D32"
280 A7="E4&E8&E16R16E8DR16R8C1&C32"
290 A8="F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B32"
300 A9=">E4D4C8<B8R8A1&A32"
310 AA="RA4B4>C4D2E4F8&F32"
320 AB="G4F4E8DR16R8C8&C2.<B8&B32"
330 AC="AB>C8&C2.<AB>C2.&C32"
340 AD="R<A4B4>C4D2E4F8&F32"
350 AE="E1<B4A-4E4>"
360 AF="D-CD-8&D-8<EEAR16BR16>D-R16DR16E
2&E4&E8<A32"
370 AG=">F+FF+8&F+8<AA>DR16ER16F+R16A-R1
6A2..&A32"
380 AH=AF:AI=AG
390 AJ="O3L16AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEA
D-E-E>"
400 AK="L16RE4FR16G8&G8A1&A32"
410 AL="C<AECGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32"
420 B1="O3R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>D-DEA
D-E-E{A}32>L16C<AECER16DR16R8E-32E&E32&E
4"
430 B2="A-32A.ER16R2R4GR16AR16BR16>CR16E
-32V6E8&E16&E32&E8R8V10"
440 B3="R1R2R8<EEG8A-8"
450 B4="A-32A.ER16R2R4GR16ER16GR16>CR16E
-32V8E8&E16&E32&E16R8R16"
460 B5="R2E8DR16CR16<B8&B2.EDC<B"
470 B6="A4>F4G4A4B4G2G8F8V12"
480 B7="G8E8F+32G.B8G8GR16R8A&A1L16"
490 B8="R1R2O3B>CD<B>G8<B8"
500 B9="R1R2>A-32A32<EA>CL24EDC<BAGV10"
510 BA="F4>F4G4A4A-4F8G8A8F8>C8<A8L16"
520 BB=">EC<GE>D8<G8>C<EGR16R8E8&E2.D4"
530 BC="R2FGA8&A4RR8FGA8DEF8<B>C"
540 BD="D2.A4F4G4A8F8>D4"
550 BE="V13D8<A<V10EV13>B8E<V10EV13>A8E<
V10EV13>D8<BV10EV14>B8E<V10EV14>A-8E<V10
EV14>E8<BV14EBA-ABV11"
560 BF="O4AA-A8&A8E-D-D-R16DR16EABR16>D-
CD-8&D-8<D-D-ER16AR16>DR16ER16L16"
570 BG="DD-D8&D8<F+>D<F+R16AR16>D<A>ER16
F4<A-32A.GR16R8F8&F8<G>G"
580 BH="O4AA-A8&A8DD-D-R16DR16ER16AB>D-<
EA8&A8D-<A>D<A>E<A>AD->D-<E"
590 BI="O5"+BG
600 BJ="O3V6L16R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>
D-DEAD-E-E{A}32<L16V14"
610 BK="AAA8V11>>C8<<G>C>DR16EC<CG>D-&D-
1":BL="C<AECER16DR16R8E-32E.&E4"
620 C1="O3A8.AD-EA>D-<EA>D-ED-8<A8A>A<A>
EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
630 C2="O3A8E8A8EAAAEEA8AB>C8<G8>C8<G>CC
C<GG>C8C8":C4=C2
640 C3="<G8D8G8DGGGDDG8D8A8E8A8EAAAEEG8A
-8"
650 C5="<G8D8G8DGGGDDG8D8E8<B8>E8<B>EEE<
BB>EDC<B"
660 C6=">L8Q3FFFFFFFFFFFFFFFFV12Q2"
670 C7="EEEEEEEEAAAAAAL16A>A<G>G"
680 C8="<F8FFR8FR16R16>C<FF>FCF>C<<G8GGR
8>DR16<GABG>D8F<F"
690 C9="E8EER8BR16R16>E<EE>E<B>EB<A8AAR8
>ER16R16A<AAL24>AGEDC<BL16"
700 CA="F8CCF8CCF8CCA8CCF8CC>A-<FCC>C<FC
CA-GFD"
710 CB="C8CCC8CCC<GBR16R8A8&A8AAA8AAA8EE
G8>G8"
720 CC="F8C8FCF&FFCCFCE8D8<A8>D8<A>D&D<A
A>D<A>C"
730 C="B8F8B8FB&BBFFB8F8":CD="<"+C+C
740 CE=">>E<E8EE<E8E>>E<E8EE<E8E>>E<E8EE
<E8E>E<E>E<E>E<EF+A-"
750 CF="O2A8AA>A8.<AA8AA>A8.<AG8GG>G8.<G
G8GG>G8.G"
760 CG="F+8F+F+>F+8.<F+F+8F+F+>F+8.<F+F8
FF>F8.<FF8FFF>FG<G"
770 CH=CF:CI=CG
780 CJ="O3V9A2A8E8>D-8<A8Q4"
790 CK="V14O4AAA8V11C8C<GB-R16>C>C<<GC<A
8&A8E8A8EA8AEEAAE8"
800 CL=">A>A<A>EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
810 'Dのパ゜ートは おとのひび゛き
820 D2="O4R8R16V9B32>C.<AV7B32>C.<AR4R8R
16R2R4V15>R8E16E16":D4=D2
830 D3="V6R16D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8R
16":D5="V6R16G4F4E8DR16C16R16E1&E16"
840 D8="V7R16F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B16
":D9=">R16E4D4C8<B8R8A1&A16"
850 DC="V4R16AB>C8&C2."
860 DE="O5R16V6D8<A<V3EV6>B8E<V3EV6>A8E<
V3EV6>D8<BV3EV7>B8E<V3EV7>A-8E<V3EV7>E8<
BV4EBA-AV11"
870 DK="O5V7L16R16RE4FR16G8&G8A1&A16"
880 DL="V3R16C<AECGR16F+R16R8G32A-32&A-4
"
890 E="C16C16C16C16C16C16C16C16":E1="@A1
4V8Y23,0Y22,0Y24,50"+E+E+"SM!16S16SM!16S
16S16R16S16R16R8M!S8SB!16SB!16B!16B!16"
900 E="B16R16B16B16M!SB!4":E2="V14"+E+E+
E+E:E3=E+E+E+"B16B16R16B16Y24,100M!S!16M
!S!16Y24,80M!S!16M!S!16Y24,60":E4=E2
910 E5=E+E+E+"MS16MS16R8MS16MS16MS16MS16
"
920 E6=E+E+E+E
930 E7=E+E+E+"B16R16B16B16Y24,100S!M!16Y
24,40S!M!16Y24,100S!M!16Y24,40S!M!16Y24,
60"
940 E8=E+E+E+E
950 E9=E+E+E+"B16R16B16B16MS16MS16MS16"
960 EA=E+E+E+E:EB=E+E+E+"B16B16R16B16Y24
,100MS16MS16Y24,80MS16MS16Y24,60"
970 EC=E+E+E+E:ED=EC
980 EE=E+E+"MS8MS8MS8MS16MS16Y24,120M!S!
16M!16M!S!16M!16Y24,80M!S!16M!16M!S!16M!
16Y24,60"
990 EF=E6:EG=E7:EH=E6
1000 EI=E+E+"@A12R8Y24,160SM!16SM!16R8Y2
4,120SM!16SM!16R8Y24,80SM!16SM!16R8Y24,6
0M16M16"
1010 EJ="S!4R4Y24,120MS8MS16SM16SM16SM16
SM16SM16"
1020 EK="@A15B!16B!16B!8M!SB!4"+E+E+"B!1
6R16B!16B!16B!8B!8V8"
1030 EL="B!16B!16B!16B!16SM8SM8B!16B!16B
!16B!16Y24,160MS16MS16Y24,100MS16MS16"
1040 F1="M200CCCCCCCCCCCCCCCCM2200CM200C
M1800CM200CM2400CR16CR16R8M2200C8M800CM1
000CM2400CC"
1050 F="M260CR16CCM2100C8M260CC":F2=F+F+
F+F:F3=F+F+F+"M120CCR16CM999CCM2200CC":F
4=F2
1060 F5=F+F+F+"M2100CCR8M1999CCCC"
1070 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":F6=F+F+
F+F:F7=F+F+F+"M4300C8CCM1000CCCC"
1080 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":F8=F+F+
F+F:F9=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C"
1090 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":FA=F+F+
F+F:FB=F+F+F+"M3200C8C8M300CM220CCC"
1100 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FC=F+F+
F+F:FD=F+F+F+F
1110 FE=F+F+"M3200C8C8C8M400CCCCM2300CCC
C"
1120 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FF=F+F+
F+F:FG=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C":FH=F+F+F+F
1130 FI=F+F+"R8M1200CCR8CCR8CCM800CC"
1140 FJ="M10000C4M800CCCCM1600C8M800M170
0CCCCCC"
1150 FK="M800CCC8M2500C8M260CC"+F+F+"M14
0CR16CCM700C8C8"
1160 FL="M700CCCCM1700C8C8M500C16C16C16C
16M2000CCCC"
1170 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,"T=T:L16V9",E0,F
0
1180 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,R+A1,E1,F1
1190 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,"V9",E0,F0
1200 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,R+A2,E2,F2
1210 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,R+A3,E3,F3
1220 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,R+A4,E4,F4
1230 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,R+A5,E5,F5
1240 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,R+A6,E6,F6
1250 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,R+A7,E7,F7
1260 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,R+A8,E8,F8
1270 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,R+A9,E9,F9
1280 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,R+AA,EA,FA
1290 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,R+AB,EB,FB
1300 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,R+AC,EC,FC
1310 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,R+AD,ED,FD
1320 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,R+AE,EE,FE
1330 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,R+AF,EF,FF
1340 PLAY#2,AG,BG,CG,DG,R+AG,EG,FG
1350 PLAY#2,AH,BH,CH,DH,R+AH,EH,FH
1360 PLAY#2,AI,BI,CI,DI,R+AI,EI,FI
1370 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,R+AJ,EJ,FJ
1380 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,R+AK,EK,FK
1390 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,R+AL,EL,FL
1400 GOTO 1190
```

最後は、美しいサティのメロディでしめくくってみた。先月号の特別講座の続きにもなっているので、まあ聴いてちょうだい。ちなみに、バッハ、ドビュッシー、ラベル、サティといった人のピアノ曲やオルガン曲を打ちこむのは、わりにかんたんできれいです。

```
10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="O3L2G.D.G.D.G.D.G.D.G.D.G.D."
30 B1$="O5L2RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+R
F+RF+RF+"
40 C1$="O5L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR
C+"
50 D1$="O4L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA"
60 E1$="O6L4R2.R2.R2.R2.R4F+AGF+C+<B>C+D
<A2.F+2.&F+2.&F+2.&F+2."
70 A2$="G.D.G.D.F+.<B.>E.E.D."
80 B2$="RF+RF+RF+RF+RF+RF+R2.RGRD"
90 C2$="RDRC+RDRC+RC+RDR<BR>DR<A>"
100 D2$="RBRARBRARARBRGRBRF"
110 E2$=">RF+AGF+C+<B>C+D<A2.>C+2.F+2.<E
2.&E2.&E2."
120 A3$="<A.>D.D.D.D.D.D.D.D.D."
130 B3$="REREREREDRDRFREREREDRD"
140 C3$="RCR<BRBRARAR>CRCR<BRARA"
150 D3$="RARGRGRERF+RARARGRERF+"
160 E3$="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B
>D2.&D2D"
170 F3$="O3L4R2.R2.RDRCRCR2.R2.RDRCRC"
180 A4$="E.F+.<B.>E.E.E.A.D."
190 B4$="RGRF+RF+RARARD4G4A.A."
200 C4$=">RERC+RDRERF+R<A4>D4E.F+."
210 D4$="RBRARBR>C+RC+R<<<B4>B4>C.D."
220 E4$="G2.F+2.<BAB>C+DEC+DE<F+2.>C2.D2
."
230 F4$="R2.R2.R2.R2.RARREG2.D2."
240 G4$="L2O1R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A."
250 A5$="E.E.E.E.E.E.A.D."
260 B5$="RGRARFRARARD4G4A.A."
270 C5$=">RERFRCRERFR<A4>D4E.F."
280 D5$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>C.D."
290 E5$="G2.F2.<B>CFEDCEDC<F2.>C2.D2."
300 F5$="R2.RAR2.R2.RARREG2.D2."
310 G5$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A."
320 T=76:PLAY #2,"T=T;@12V6","T=T;@16V15
","T=T;@16V11","T=T;@16V11","T=T;@16V11"
,"T=T;@42V15","T=T;@3V12","T=T;@16V11","
T=T;@16V11"
330 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
340 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
350 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F
3$
360 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,F
4$,G4$
370 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
380 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
390 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F
3$
400 PLAY#2,A5$,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,E5$,F
5$,G5$
```

かりませんが、いずれなんらかの業界だと思います。あんまり書くとあとがこわいかもしれないので、ここで終わります。えー、あまり関係ないかもしれませんが、最近、よっちゃんが「世界的レベル」と激賞するジャズバンドが1つあります。レコードも出てないんだけれど、新宿ＰＩＴＩＮＮでほぼ１月に１回ライブをやっている「今堀恒雄トリオ(ティポグラフィカ)」がそれです。わたしは毎月行って感激して帰ってきます。機会があったら、聴きにいきましょう。啞然とします。

パソ通のはじめは本当に忙しい。必要なツールをそろえたり、自己紹介なんかを書きこんだりするので電話料金がうなぎ昇りだ。そんないろいろから救ってあげちゃうぞ。

初心者のためのコーナーを活用しよう

パソコン通信(以下パソ通)をはじめてみたけれど、「なにをすればいいのかわからない」なんていう人も多いと思う。今回はそんな若葉マークネットワーカーに救いの手を差しのべてくれる、ニフティサーブの神様みたいなコーナーを紹介しよう。

1つは『ビギナーズコーナー』もう1つはMSXフォーラムの『ビギナーズ・ルーム［準備室］』だ。

ここなら失敗しても恥ずかしくないので、パソ通をはじめたばかりの人はここで、経験値を上げちゃおう。

自己紹介をかねてボードに書きこんでみよう

```
NIFTY-Serve    TOP

 1. サービス案内                    2. 電子メール
 3. 掲示板                          4. CBシミュレーター
 5. フォーラム                      6. ニュース／スポーツ／天気予報
 7. ビジネス／科学／技術            8. 教育／就職
 9. ショッピング／アドコーナー     10. 旅行／イベント
11. 趣味／ライフスタイル／ゲーム   12. ワープロ／コンピュータ
13. 海外データベース(INFOCUE)      14. CompuServe
15. ビギナーズコーナー              E. 終了

>15
```

『ビギナーズコーナー』は機種を問わずパソ通をはじめたばかりの人に書きこみや読みこみなどの基本を学んでもらうために用意されていて、トップメニューから15番のビギナーズコーナーを選ぶと下のような選択画面になるのだ。

```
ビギナーズコーナー    BEGIN

1. ご案内                 2. NIFTY-Serve 虎の巻
3. 練習フォーラム         4. ビギナーズフォーラム
5. マニュアル輪読コーナー

>3
```

3の練習フォーラムでは、初心者が自己紹介がてらに書きこみの練習をしていた。ちょっと、のぞいてみよう。

```
はじめまして☆
紗織☆と申します。
よろしくおねがいしますね。
ここは、1番しか読めないのだけれどどうすればいいのか
しら・・・
```

やっぱり、パソ通をはじめたばかりだと、いろいろ苦労も多いんだよね。練習フォーラムにいながら、すでに難関に直面しているのが、文面に表れていて思わず「がんばれ」とか声をかけてあげたくなる。ちなみにこの問題は解決したそうです。

```
  最近、ずいぶん筆不精になってしまった33歳のオッサ
ンです。パソコン通信なら筆マメになるかなぁと思って始
めたものの、こりゃ難しいわい。育児費用に追われている
ので、当分は財布と相談しながら練習です。早くパソ通の
達人になりたい！
```

「おじさんもがんばっています」っていう感じの自己紹介で読んでいて、思わずニンマリ笑みがこぼれちゃう。子育てって大変なんだな～って。

```
はじめまして。
パソコン通信なんか。。。と馬鹿にしていたのですが,
ついに私もモデムを買ってしまいました。
パソコン歴は長いのですが，ことパソコン通信に関しては
全くの素人。
どうかよろしくお願いします。/E
```

ね、やってみると楽しいでしょ。ちなみに、最後の「／E」は行頭で入れないと書きこみ終了にならないのだ。

```
<ビギナーズフォーラム>
1:お知らせ          2:掲示板        3:電子会議
4:データライブラリ  5:会員情報      6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール    8:オプション    E:終了
```

もう一度ビギナーズコーナーに戻って、今度は4番の『ビギナーズフォーラム』に行くと、パソ通初心者の、素朴だけど切実な疑問がいっぱい書きこまれた掲示板(ボード)があって、みんなの苦労が伝わってくるのだ。そんな初心者の疑問にシグオペさんやベテランの人たちが親切に答えてくれるので、安心していろいろ聞いてみよう。

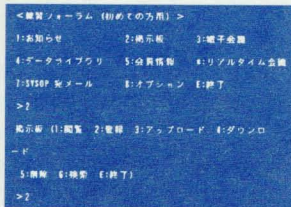
```
はじめまして！

フォーラムについての質問なんですが...

私は、プロ野球の大洋ファンなんですけど、こーーーーん
な私にぴったりの

フォーラムを教えてください！！！

私の、回りにゃ大洋ファンが殆どいない(;_;)

どうか、宜しくお願いします。

FROM YOH
```

大洋ファンっていうことは今頃、歯ぎしりしてるんだろうな。はて？ そんなフォーラムあったっけ。

```
あります。
その名も、「ベースボールフォーラム」。

FBBALLですので、「>」から、「go fbball」で
どうぞ。
```

ふーん、そんなフォーラムがあったんだ。ニフティサーブくらい大きいといろんな趣味の人がいるから、話題がコンピュータやゲームばかりじゃないというのがいい。フォーラムの1つ1つが同好会みたいになっていて、共通の趣味の人たちが共通の話題で盛り上がっているというわけだね。

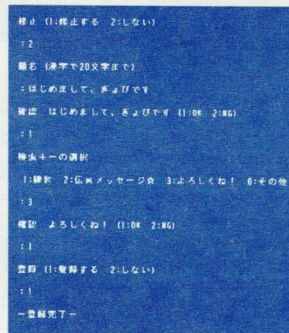
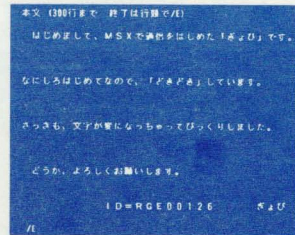
おわびと訂正 本誌8月号の「パソコン通信はじめの一歩」に掲載されている『MARIO-NET』のオープニング画面の写真のアクセス用電話番号は変更されました。現在の番号は、0427－95－3421です。写真の番号には、絶対に電話しないで下さい。『MARIO-NET』のシスオペさん並びに読者のみなさんに、大変ご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。

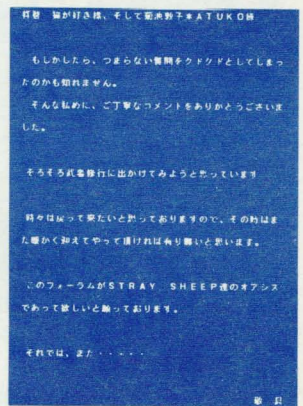
それでは、さっきの練習フォーラムを使って自己紹介をしてみよう。

```
<練習フォーラム (初めての方用) >
1:お知らせ          2:掲示板      3:電子会議
4:データライブラリ   5:会員情報    6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール     8:オプション  E:終了
>2
掲示板 (1:閲覧 2:登録 3:アップロード 4:ダウンロ
ード
 5:削除 6:検索 E:終了)
>2
```

練習フォーラム2番の掲示板を選んで、2番の登録を選んだら、書きこみ開始。

書きこむときの注意としては、①左から右までびっしりと文字で埋めないこと、②行と行の間に空行を入れること。③IDとハンドル名を書く、くらいかな。

```
本文 (300行まで 終了は行頭で/E)
 はじめまして、MSXで通信をはじめた「ぎょぴ」です。

なにしろはじめてなので、「どきどき」しています。

さっきも、文字が変になっちゃってびっくりしました。

 どうか、よろしくお願いします。

              ID=RGE00126      ぎょぴ
/E
```

```
修正 (1:修正する 2:しない)
:2
題名 (漢字で20文字まで)
:はじめまして、ぎょぴです
確認 はじめまして、ぎょぴです (1:OK 2:NG)
:1
検索キーの選択
 1:練習 2:伝言メッセージ☆ 3:よろしくね! 0:その他
:3
確認 よろしくね! (1:OK 2:NG)
:1
登録 (1:登録する 2:しない)
:1
ー登録完了ー
```

最後に練習フォーラムの卒業生のメッセージを紹介しよう。

```
拝啓 猫が好き様、そして菊池敦子＊ATUKO様

 もしかしたら、つまらない質問をクドクドとしてしまったのかも知れません。
 そんな私めに、ご丁寧なコメントをありがとうございました。

そろそろ武者修行に出かけてみようと思っています

時々は戻って来たいと思っておりますので、その時はまた暖かく迎えてやって頂ければ有り難いと思います。

このフォーラムがSTRAY SHEEP達のオアシスであって欲しいと願っております。

それでは、また・・・・・

                       敬具
```

データやプログラムをダウンロードしてみよう

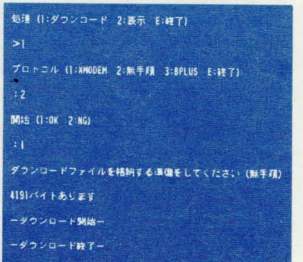
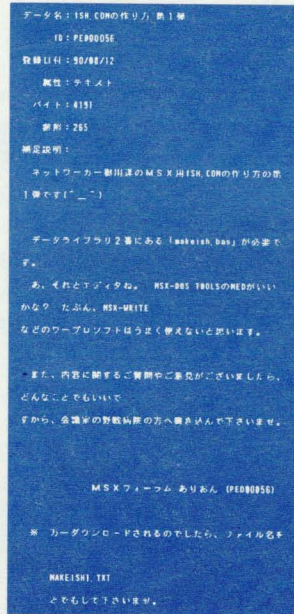
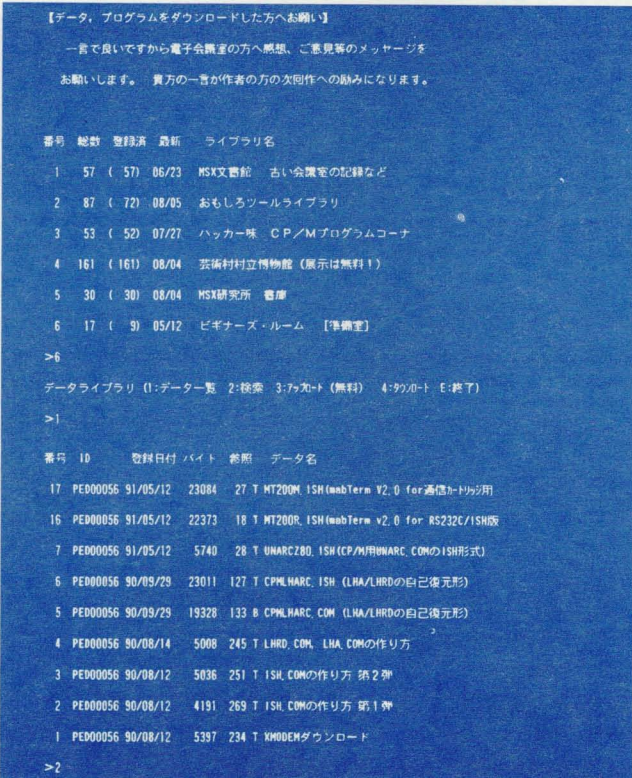
さて、今度はMSXユーザーがたくさんいるMSXフォーラムへ行ってみよう。今回の目的はMSXのフリーウェアをダウンロードすること。データライブラリーへ直行すると、6番に『ビギナーズ・ルーム［準備室］』を発見した。

```
【データ, プログラムをダウンロードした方へお願い】
  一言で良いですから電子会議室の方へ感想、ご意見等のメッセージを
 お願いします。 貴方の一言が作者の方の次回作への励みになります。

番号 総数 登録済 最新   ライブラリ名
 1   57 ( 57) 06/23 MSX文書館  古い会議室の記録など
 2   87 ( 72) 08/05 おもしろツールライブラリ
 3   53 ( 52) 07/27 ハッカー味 CP/Mプログラムコーナ
 4  161 (161) 08/04 芸術村村立博物館 (展示は無料!)
 5   30 ( 30) 08/04 MSX研究所 書庫
 6   17 (  9) 05/12 ビギナーズ・ルーム  [準備室]
>6
データライブラリ (1:データ一覧 2:検索 3:ｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞ (無料) 4:ﾀﾞｳﾝﾛｰﾄﾞ E:終了)
>1
番号 ID       登録日付 バイト 参照 データ名
17 PED00056 91/05/12 23084  27 T MT200M.ISH(mabTerm V2.0 for通信ｶｰﾄﾘｯｼﾞ用
16 PED00056 91/05/12 22373  18 T MT200R.ISH(mabTerm v2.0 for RS232C/ISH版
 7 PED00056 91/05/12  5740  28 T UNARCZ80.ISH(CP/M用UNARC.COMのISH形式)
 6 PED00056 90/09/29 23011 127 T CPMLHARC.ISH (LHA/LHRDの自己復元形)
 5 PED00056 90/09/29 19328 133 B CPMLHARC.COM (LHA/LHRDの自己復元形)
 4 PED00056 90/08/14  5008 245 T LHRD.COM, LHA.COMの作り方
 3 PED00056 90/08/12  5036 251 T ISH.COMの作り方 第2弾
 2 PED00056 90/08/12  4191 269 T ISH.COMの作り方 第1弾
 1 PED00056 90/08/12  5397 234 T XMODEMダウンロード
>2
```

でもって、1番のデータ一覧を選ぶとズラズラズラっとデータが表示されてくる。ここはパソ通をはじめたばかりの人のためのライブラリーなんだけど、基本的なフリーウェアだけでもこんなにあるのだ。

```
データ名:ISH.COMの作り方 第1弾
    ID:PED00056
登録日付:90/08/12
   属性:テキスト
  バイト:4191
   参照:265
補足説明:
 ネットワーカー御川渉のMSX用ISH.COMの作り方の第1弾です(^_^)

 データライブラリ2番にある「makeish.bas」が必要です。
 あ、それとエディタね。 MSX-DOS TOOLSのMEDがいいかな? たぶん、MSX-WRITE
などのワープロソフトはうまく使えないと思います。

・また、内容に関するご質問やご意見がございましたら、どんなことでもいいで
すから、会議室の野戦病院の方へ書き込んで下さいませ。

          MSXフォーラム ありおん (PED00056)

 ※ カーダウンロードされるのでしたら、ファイル名を

   MAKEISH1.TXT
  とでもして下さいませ。
```

試しに「ISH.COMの作り方第1弾」というデータをダウンロードしてみよう。データにはかならずちょっとした説明文がついているので、まずはその説明文を読んでみることが第1歩。そのときに「属性」という項目に注目、このデータの場合は「テキスト」なので文字と同じように画面に表示することもできる。もう1つ「バイナリ」という属性もあって、こっちのほうは画面に表示することはおろか、XMODEMなどのプロトコルを使わないとデータの受け渡しすらできない。でも、まあこのデータは幸いテキストなので、プロトコルは2番を選べば下のように表示されてダウンロードは終了するのだ。

```
処理 (1:ダウンロード 2:表示 E:終了)
>1
プロトコル (1:XMODEM 2:無手順 3:BPLUS E:終了)
:2
開始 (1:OK 2:NG)
:1
ダウンロードファイルを格納する準備をしてください (無手順)
4191バイトあります
ーダウンロード開始ー
ーダウンロード終了ー
```

なぞのXMODEMとは?

基本的にパソ通でやりとりするのはテキストデータだけ。ボードを読むときなどは問題ないのだが、マシン語プログラムなどをダウンロードするときにちょっと困る。マシン語プログラムなどはコンピュータの内部で実際に使用されるバイナリデータという形式で作られている場合が多いので、通信のための信号なのか、プログラム上の信号なのか、見分けがつかず暴走することがあるのだ。で、このやっかいなバイナリデータをやりとりするための方法が「XMODEM」なわけだ。バイナリデータを違う(128バイトを1ブロックとする)データに変換するプログラムだと考えれば正体が見えてくる。

こんなときどうする?

Q ニフティサーブに入っていますが、ログアウトしたときに電話回線がつながったままなのです。どうしたら切ることができますか?

(東京都／太田敦・15歳)

A 太田くんのいうようにニフティサーブではログアウトしても電話回線は切断されません(1分20秒以上たつと切断される)。お使いのモデムはFS-CM1ということですので、ログアウトして「01+」と表示されたら、〔CTRL〕キーと〔STOP〕キーを押せば、電話回線を切断できます。ちなみに「01+」のあとに「.00+」と入力するとそのままログインすることができます。

お便り待ってま〜す パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん。Mファンといっしょに、キミのネットを盛り上げてみませんか? 草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君も、すぐにシスオペにメールだ! MSX・FAN「パソ通天国」まで、紹介文を送ってくださいね。特に、MSXががんばってるネットは、最優先で応援しちゃうぞ! また、パソ通での素朴な疑問は「パソQ」係まで。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

フリーウェアとは、多くの人に使ってもらうことを目的に(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。ゲームやツールをはじめ、CGや音楽など数や種類も膨大。

プログラムを改造したり、だれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそう形で使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用禁止など)というのが大前提だ。このほかにPDS(著作権を放棄したもの)やシェアウェア(使用料を支払うもの)などがあるが、フリーウェアは作者が著作権を放棄しない点と無料だという点ではっきり区別される。そもそも、日本の著作権法のもとではPDSはすべてフリーウェアのことなのだ。ただ、呼び方はネットによってまちまちなので注意が必要だ。

また、ソフトを使う場合、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすることはフリーウェアを使用する際の最低限のマナーである。作者にフィードバックして、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだから。

パソ天としてもこれらフリーウェアの作者へすこしでもフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

実験用ディスクの作り方

今回このコーナーで紹介するソフトを使用するには、MSX-DOS(または、MSX-DOS2)が必要である。

さて、MSX-DOSのディスクから、
MSXDOS. SYSと
COMMAND. COM
あるいは、
MSXDOS2. SYSと
COMMAND2. COM
(ターボRはかならず後者)のファイルを新しくフォーマットしたディスク(実験ディスクと呼ぶ)にコピーする。

コピーはDOSのプロンプト(A>)が出ている状態で、

```
A>COPY MSXDOS. SYS B:
A>COPY COMMAND. COM B:
```

MSX-DOS2の場合は

```
A>COPY MSXDOS2. SYS B:
A>COPY COMMAND2. COM B:
```

となる。

ここで、付録ディスクの出番だ。付録ディスクから、
PMEXT220. COMと
PASOTEN. PMA
の2つのファイルをコピーする。

```
A>COPY PMEXT220. COM B:
A>COPY PASOTEN. PMA B:
```

ドライブを付録ディスクから、実験用ディスクに入れ換えて、

```
A>PMEXT220
```

を実行して、

```
A>PMEXT PASOTEN *. *
```

とし、ディスクに全部で12個のファイルがあれば成功だ。

```
A>DIR/W
```

```
MSXDOS   . SYS  COMMAND. COM
PMEXT220. COM  PASOTEN. PMA
PMEXT2   . DOC  PMEXT. COM
MAKEISH  . BAS  MAKEISH. DOC
PMARC200. PMA  ISH. DOC
PTPMA    . PMA  BPUNCH. ISH
```

ishを作る

ish. com
by M. ishizuka

ish.com(ish:イシと呼ぶことが多い。画面は大文字で表示されているが、本当は小文字)は、バイナリとテキストを相互に変換するためのツールである。ishで変換されたデータは、

という、不規則な文字や記号(テキスト)の列になる。

これなら、ふつうの文字のようにメールやボードでかんたんに送れる利点があり、あまり大きくないフリーウェアの受渡しには、このishによって変換したファイルは大変便利なのだ。

また、ダウンロード中に雑音などが入ってバグになることがよくある。ishには、データのバグを補正する機能もあるため、このishで変換され保存されているフリーウェアは多い。
ish.com
を入手するには、
MAKEISH. BAS
というファイルをふつうのBASICファイルと同じようにRUNさせる。

```
A>BASIC
RUN"MAKEISH. BAS"
```

```
MAKEISH ish com Maker.................
Making................................
......................................
...............
```

という画面が表示がされたのち「Ok」が表示されればディスクに
ISH. COM
ができ上がってるというわけなのである。

PMextとPMarc2を作る

PMext, PMarc
by Yoshihiko Mino

PMarc2のような複数のファイルを1つにまとめ、大きさを圧縮(凍結ともいう)するツールのことを、アーカイバという。また、PMextは、圧縮されたファイルを復元する(解凍ともいう)ツールだ。

フリーウェアはネットからダウンロードして手に入れるため、大きなプログラムはそれだけ電話料金とアクセス料金がかかってしまう。そこで、小さくまとめるアーカイバはパソ通では必需品だ。

PMシリーズは、8ビットパソコンのOS、CP/M用ツールとして開発されているが、MSX-DOS上でも動く。

PMextは、LHa、LHarcなどのアーカイバで圧縮したLZHという拡張子のファイルも解凍できるのだ。

実験ディスクを作る作業のときにじつはこの解凍作業をすでにやっているのだ。では、もう一度付録ディスクから実験ディスクにコピーした直後に戻ってみよう。付録ディスクから、実験用ディスクに入れ換えて、

```
A>PMEXT220
```

とやったら、

```
PMsfx Version 2.00 for CP/M
Copyright(C) 1990 by yoshihiko Mino.

PMEXT2  .DOC Extracting OK
PMEXT   .COM Extracting OK
```

という画面表示のあと、PMEXT2. DOCとPMEXT. COMというファイルができた。このPMEXT. COMが解凍するためのプログラムというわけなのだ。つぎに圧縮用のプログラムを解凍しよう。

```
A>PMEXT PMARC200 *. *
```

```
PMext Version 2.20 for 34K  CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990 by Yosnihiko Mino.

Archive file = PMARC200.PMA

PMARC2  .DOC Extracting 0065/0065
OK
PMARK2  .COM Extracting 0051/0051
OK

End of archive.
```

という画面表示があり、
PMARC2. DOC
PMARC2. COM
の2つのファイルが出てくる。「~. COM」が本体で、「~. DOC」はそれの説明文である。

PMCHGMXの使い方

PMCHGMX
by SO LONG

PMext.comはCP／M用に作られているので、MSX－DOSのタイムスタンプの機能が正常に働かない。タイムスタンプとはファイルが最後に書きかえられた時間を記録する機能のことだ。

では、PTPMA．PMAを解凍しよう。

```
A>PMEXT PTPMA *.*
```

PMCHGMX．MAC
PMCHGMX．COM
PMCHGMX．DOC
の3つが出てくる。そして、

```
A>PMCHGMX
```

```
PMarc Patching Utility for MSX-DOS(2)
      Ver 1.03 (C) SO LONG 1990

Patching PMarc.COM
File Not Found
Patching PMahs.COM
File Not Found
Patching PMext.COM
Patching Complete
END
```

↑これでタイムスタンプは正常になった

BPUNCH．ISHで解凍・圧縮を実験する

さて、今までの作業のまとめということで、風船割りゲームをBPUNCH．ISHというファイルから取り出してみよう。

拡張子を見るとわかるように、ish形式のテキストファイルだ。

もちろんこのままではゲームプログラムとして起動できない。

まず、ish形式のテキストファイルをバイナリ形式のファイルにコンバートする。

ISH．DOC
DOSのTYPEコマンドなどで見ればわかるはずだが、
ISH　［ファイル名］
の順に入力する。この場合は

```
A>ISH BPUNCH.ISH
```

でファイルの復元が開始され、画面に

```
ish file converter for CP/M(Z80 only)
 Ver 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987  by  M.ishizuka
[ restore (c,*) ]
[2] BPUNCH .LZH (c) : o
   file restored successfully.
```

と表示され、ディスクのなかに
BPUNCH．LZH
というファイルが作成されたことと思う。

「～．LZH」という拡張子のファイルは、LHarcやLHaというアーカイバで圧縮されていることを意味しているので、今度はこれを解凍する。

これには、PMext.COMを使う。PMext.COMはPMarc.COMを使って作る「～．PMA」という拡張子のファイルを解凍するほか、LHaやLHarcで圧縮されたファイルも解凍できるのだ。

これも、PMEXT2．DOCを見ればわかると思うのだが、
PMEXT　［圧縮ファイル名］［解凍ファイル名］
で解凍する。この場合は、

```
A>PMEXT BPUNCH *.*
```

となるので、これを実行すれば、

```
PMext Version 2.20 for 34K  CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino.
Time stamp supported for MSX-DOS(2)

Archive file = BPUNCH .LZH *.*

BPUNCH .BAS Extracting 0010/0010
OK
BPUNCH .BIN Extracting 0013/0013
OK
BPUNCH .DOC Extracting 0007/0007
OK
```

と表示され、
BPUNCH．BAS
BPUNCH．BIN
BPUNCH．DOC
の3つのファイルが得られるこれで解凍作業は終了した。

```
A>BASIC
```

で画面はBASIC画面になるので、あとはファンダムと同じように、

```
RUN"BPUNCH.BAS"
```

とすれば、楽しい風船割りゲームがスタートするのだ。

今度は逆に、圧縮して、ishファイルを作ってみよう。

まず、PMARC2．COMを使って圧縮をかける。

実験のまえに、
BPUNCH．ISHと
BPUNCH．LZH
を消去しておこう。

```
A>DEL BPUNCH.ISH
A>DEL BPUNCH.LZH
```

BPUNCH．BAS
BPUNCH．BIN
BPUNCH．DOC
の3つのファイルを
BPUNCH．PMA
というファイル名で圧縮する。
この場合の書式は、

```
A>PMARC2 BPUNCH BPUNCH.*
```

となり、実行すると、

```
PMarc Version 2.00 for 46K  CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino.

Archive file = BPUNCH.PMA(NEW)

BPUNCH .BAS Compressing 0010/0010
55.6% Adding Done.
BPUNCH .BIN Compressing 0013/0013
54.1% Adding Done.
BPUNCH .DOC Compressing 0007/0007
62.8% Adding Done.
```

というわけで、PMAファイルができる。

つぎに、ISHに変換する。

```
A>ISH BPUNCH.PMA /S
```

とやれば、

```
ish file converter for CP/M(Z80 only)
 Ver 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987  by  M.ishizuka
[ store <JIS8 format> (c) ]

ish file is created
```

という表示があって、PMAファイルをISH形式に変換した、BPUNCH.ISHが完成する。

～.DOCもあるんです

解凍したときに本体「～．COM」と一緒に「～．DOC」というファイルができる。この「～．DOC」というファイルは説明書みたいなもの。たとえば、「ISH．COM」にはもっと、いろいろな機能が隠されており、「ISH．DOC」を読めばそのやり方が書いてあるのだ。どうやって読むかというと、とにかく漢字BASICがなければできないが、

```
A>BASIC
CALL KANJI
CALL SYSTEM
A>TYPE ISH.DOC
```

で見られる。

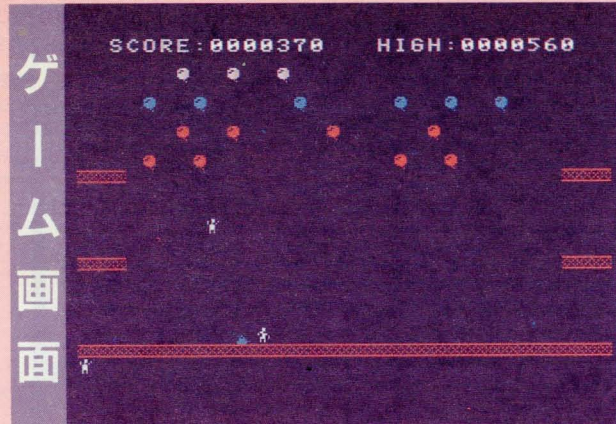
BALLOON PUNCHの遊び方

BALLOON PUNCH
by SATICO

レトロ感覚の風船割りアクションゲーム。カーソルの左右で移動する。ジャンプ台はシーソーになっていて、常に片側に人が待機している。プレイヤーは、シーソーのだれもいない側で、上空から落下してくれる人をうけとめる。すると、シーソーの反対側にいた人が飛び上がり、十分な高さがあれば、上空の風船に当たって、これを割ることができる。風船は高い位置ほど得点が高い。

人は、シーソーで受けそこなうと死んでしまい、4人死ぬとゲームオーバーになる。なお、お高くジャンプするコツは、できるだけシーソー先端で人を受けとめることだ。風船を全部割るとステージクリア。

ゲーム画面

SCORE:0000370　HIGH:0000560

↑上空にただよっている風船をねらって、ジャンプ！

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉　ビギナーズエリア

さて、今回のパソ通天国は初心者のためのコーナー紹介だ。

有料ネットは、初心者がなるべくはやくネットになじめるように初心者コーナーを設けているわけなんだけど、リンクスにも、もちろん初心者のために、いろいろ教えてくれるコーナーがある。

メニュー番号7の、ビギナーズエリアがそれだ。

とにかく、右も左もわからない状態で入会してきた新人さんは、まずここでリンクスがどんなところかを教えてもらうのだ。

ここの特徴は、学校のようにクラス編成になってること。

初心者のみんなは同じぐらいの実力の初心者メンバーと、お互いにメールを書く練習をするというわけ。

同時に、このクラスで偶然知り合った人が、最初のリンクス仲間になるってわけだ。

わからないことは、各クラスの担当者(担任の先生みたいな人)にボードを使って質問すればていねいに教えてくれるのだ。

また、初心者専用のチャットが毎週金曜日の21時から開催されていて、このときは、ベテランはあっちいけ／　初心者同士でゆっくりのんびり話し合いましょうというわけだ。

ベテラン同士のチャットは、すごいスピードでメッセージが交換されるので、初心者はなかなかスピードについていけない。でも、初心者同士なら「返事が遅い／」なんて思われたりもしないで安心してチャットが楽しめるし、夢中になっているうちに、書きこみ速度もレベルアップするだろう。

ただし、初心者エリアは、あくまでも初心者のためのもの。レベルアップして自信がついたら、つぎは一般のシグやチャットに挑戦し、リンクスを楽しみまくってしまおう／

というわけでリンクスのビギナーズエリアはこれでおしまい。

ビギナーズエリアの入口

```
BEGINNER'S AREA
  THE LINKSしんにゅうカイインのみなさんに、
いちは゛んさいしょにのそ゛いていたた゛きたいのか゛、
ここヒ゛キ゛ナース゛エリアて゛す。
  THE LINKSネットのキホンてきなつかいかたを
おほ゛えていたた゛くとともに、ネットないて゛のこ゛シ
ツモンについても、かくクラスのたんとうスタッフか゛
おこたえしていきます。
  まず゛メールて゛「ヒ゛キ゛ナース゛クラスさんかき
ほ゛う」とかき、ID-0000020 へおもうしこみ
くた゛さい。ハント゛ルネームもおわすれなく!
  あなたのクラスか゛きまりした゛い、シークレット・
ホ゛ート゛コート゛をメールて゛おしらせします。と゛ん
なクラスメートとなかよくなれるか、おたのしみにね!

SECRET BOARD-CORD ▶
F1OK! NEXT BACK END
```

↑ふむふむ、なるほど／

MSX・FANの郵便箱　～今月のメールから～

さて、今月のメール紹介だけど、本誌8月号で「おもしろい書きこみしたら載せてあげるよ～」と書いたら、予想どおり来ましたねえ。この、「MSX・FANの郵便箱」は、目立とう精神(なつかしー)大歓迎／

といっても、今回の彼の書きこみは、単純に「載りたい」ってことだけじゃなくて、自分がリーダーをしているボードの宣伝もかねている。

SL7BAっていうと、企画BBSの、パソコン情報局。MSXはもちろん、他機種も含めてソフトやハードの情報を交換するためのBBSだね。

どうせなら、ボードの紹介も書いてくれたらよかったのに。

各コミュリーダーさんも、よかったらMSX・FANコーナー「めいおうせいつうしん」まで、どんどん情報をお寄せくださいませ。

```
MFN N00203M                  ¥2,132 *****
  FROM ID 6902696           ◆'91年07月
  おはつて゛すぅ               ◆ 28日17時
  はろー し゛ゅんといいます
  なんて゛ ここにきたかっていうと M-FANにのるた
  めて゛す(わらい)
  し゛ふ゛んは SL7BAのコミュをしてます もしよか
  ったら SL7BAのほうにも きてくた゛さい そんな
  わけて゛ ここにかきこみしたわけて゛す
  M-FANにのったら ひともくるかなぁ?なんて あま
  いかんか゛えしちゃったりしている し゛ゅんて゛す
  て゛は みなさん このかきこみか゛ M-FANにのる
  ようにいのりなか゛ら おしまいにします て゛は
                 ーし゛ゅんー  ーe
                                    MSX FAN
```

←え～い、載せちゃった／

アプローズ：ザン・マギックスの冒険

テーブルトークRPGのためのボード「RPGすくうる」で展開中のシナリオ『アプローズ』に参加しての、RPGレポートの3回目。

「話は聞いてやるが……。オレは腹がへってるんだ」

不思議な飛島を追って行った娘をさがしてほしいと、頼んで来た、画家のじいさん、ミアシスノーに、ザンはちょっとばかりはったりをかましつつ話しかけた。じいさんはとりあえず食事をそろえてくれた。たいしたものは出なかったが、まあ依頼人としてはまじめな、いい客だ。

1人娘で放浪癖のあるハルウィは、20歳。フーテンだろうと、アーパーだろうと心配だろう。

「ふむぅん……まあ、いいか」

ザンは依頼を受け、前金を受け取った。山への街道には化物が出るそうだ。戦人(いくさびと)の血が騒ぐってもんだ。

おお／　肝心(かんじん)なことを聞き忘れていた。

「あんたの娘、キレイか?」

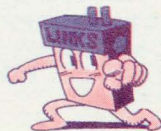
じいさんは少々困惑ぎみに

「髪は短いのですが、素朴な魅力は持っていると思います」

と答えた。

親のひいき目と画家の審美(しんび)眼とどっちが上だか知らないが、娘を見ればそれもわかるだろう。

ザンは食い物を買いこみ、武器の手入れをして、夜明けとともに出発した。

(次号に続く)

LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604　京都市中央区烏丸通御池上ル
日本テレネット㈱『リンクスMSX・FAN』係
☎075―251―0635まで、直接問い合わせてください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第16回季間奨励賞
10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFP部門奨励賞とあわせて今月号のファンダムスクラムのページでおこなっています。

●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎/)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

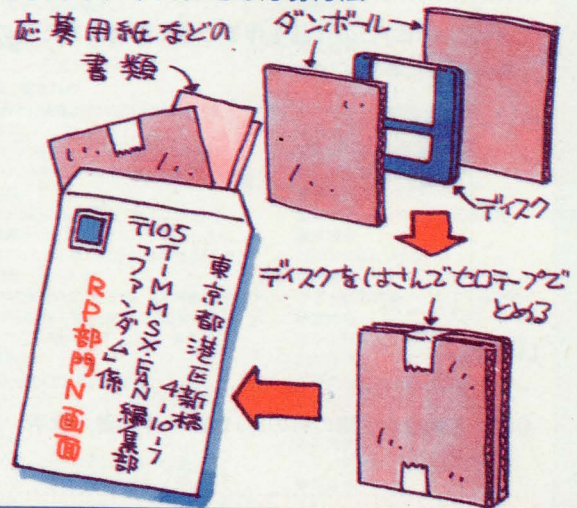
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中/

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
　とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1−❷ □−○ 1ファンダム(①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門) 4その他(　　　)
作品名	[ファイル名　　]
氏名	フリガナ (　)歳 男・女
ペンネーム	＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□−□□　フリガナ 都道 府県
☎	−　　　−
投稿日	1991年　　月　　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**［雑誌名　　］

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい［雑誌名　　年　月号　ページ］
［書籍名・CD名　　］
［参考にした作品名・記事名　　］

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
［作曲者　　］［歌手・演奏者　　］

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
［ツール名　　］
［ロードの方法　　］

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿ありがとう

6月期整理分(9月号採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、9月号掲載選考のために6月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●北海道
3D WARS／石川伸之介
CODE SEARCH　他①／二階堂功一
チャイナステーション／佐藤貴行
めざせ／　盗塁王／菊地正博
●青森県
AI／横山勇太
●岩手県
SONAR～GAME OF EAR～／熊谷剛
●宮城県
DORIBULU　～バスケットへの道～／菅原直樹
AUTO FILE／佐藤敏博
THE BADMINTON　他①／阿部俊一郎
●福島県
PAINTER／神野誠
●茨城県
K－16ストライカー　他①／酒出智之
矛盾　他①／浅居新吾
●栃木県
USE MAROC　他④／竹川視野
RCホバー／沼尾弘志
●群馬県
Oh! Jump Man／萩原正人
アライブハード／岡部光生
●埼玉県
レースのすすめ／本橋直斗
●千葉県
2人でBURABO／　他②／蒔田茂幸
波じゃ!!　／幾野圭裕
CRAZY ROOM　他①／浅井将史
●東京都
スカッド対パトリオット　他②／中司敦久
FALLING BALL　他①／岸間航
眠れぬ狼達へ／清水政之
THE−SUPER FIGHT!!／上田博之
GREY COLLEAGUE／東郷生志
●神奈川県
KOMOOOO／／平間健一
目がまわるよ～!!　他②／岩崎良幸
YOPPARAI　SPECIAL　他①／桑原新悟
ブロックパニックＶ1.3／内藤竜治
HAND AND SQUIRREL　他①／赤崎和広
スライム大活劇／田村太
●長野県
バーザス(VS)／上島努
THE SUPER犬　他①／木内靖
●新潟県
SKY DRIVE／鈴木幹也
●石川県
多人数型そるふぇーじゅ／中本聡
●岐阜県
CLICK IT／塚原修
UNCANNINESS BLOCK／柴田耕治
NINE KEY／柴田義雄
●静岡県
Bomu／稲木雅人
●愛知県
さあ、何でしょう／伊藤辰
ロセオ／松田勝
THE BASIC POKER／山田洋平
●三重県
スーパーマン借金返済への旅　他①／菊川知浩
ＡＩ５もく／島幸司
●滋賀県
草けいば／沢田芳秀
●京都府
ふぉーす／今井英雄
●大阪府
大爆撃　他①／益山知也
危険／　頭上注意／川原健吾
ハイテク「モアイの塔」　他①／森津正臣
マウスゲームⅠ　他③／服部勝吾
●兵庫県
ANALYTIC COLOR　他①／長谷川誠
コズカイチョウ　他①／田中正
HANDS BATTLE／青木拓人
SILVER SNAIL／将積健士
●和歌山県
CAR CRASH／西岡哲志
●島根県
SH／加藤真樹
●高知県
ジュエルコネクション／山本哲
●福岡県
多色刷り対応キャラクタパターンエディタ／井口正樹
●長崎県
蛇VS／荒木信吾
なるべくはやく／藤本修一
風船を飛ばそう／田上敦士
●熊本県
REMOTE TOWN／吉永雅弘
●鹿児島県
SORE FINGERS−ナイフの達人／日高洋士
???／出口光国

AVフォーラム

●北海道
カトリセンコウ　他④／寺澤則夫
怒アップ　他③／佐藤貴行
●青森県
蚊／村林恒
●岩手県
扇風機　他①／中崎孝司
●宮城県
あひるがいっぱい／小野寺健一
ウルトラマン　他①／後藤道彦
●秋田県
卓球／今野剛人
時代はモノトーン!!／京屋聡
●群馬県
蚊／上野悟史
●埼玉県
花火／星野典久
●千葉県
あり地獄／渡辺憲一
雷　他①／綿貫正樹
さあー、食べよー!／松田裕之
海　他①／綿貫正樹
●東京都
22才のBirthday／神谷和宏
クラクション／丸山聡
WAR PROJECT'91　他⑤／竹中智
きもだめし／菊池秀悦
●神奈川県
ハンター　他①／大塚康正
ポリンキー　他⑥／原貴洋
ピーナッツ／中村祐介
●長野県
死角／村井淳一
そーじき／木内靖
●岐阜県
毛虫　他①／井添慎太郎
●静岡県
連発花火　他①／鈴木雅博
●愛知県
無音ミシン／西川行夫
地獄の黙示録　他②／藤原昭宏
せまりくるとうふ!／森山健一
風車の八七の風車／東山宏之
メーデル・ハーデル／永野隆行
●三重県
国旗／森康則
昔のradio　他②／赤塚淳
ミイラの拡大図　他①／大西良一
消えた宇宙人／笠木佑記
電光掲示板　他②／界外年応
●滋賀県
NOKOGIRI　他①／白子雅行
●大阪府
18禁のチューリップ　他②／福田陽介
スカッ／志築直哉
夜空の星は　他①／橋本毅
パトカーのドップラー効果　他①／森津正臣
夏／竹内陽一
●兵庫県
ほたる／谷口文宏
●広島県
鉛筆／出口智秀
偶然／大崎芳照
ＷＡＶＥ　他③／神田里志
だいもんじ　他①／佐藤和則
かきごおり　他①／小林大介
●高知県
ラバース・コンチェルト　他③／岡林大
●福岡県
BREAK DOWNのような……／村下邦昭
殺しや　他①／澤田秀昭
仮面ライダー　他①／???
ＳＩＮ＆ＳＩＮ　他②／今津善行
●熊本県
あいすきゃんでー／大塚明日海
●ドイツ
煙草／富田稔

FM音楽館

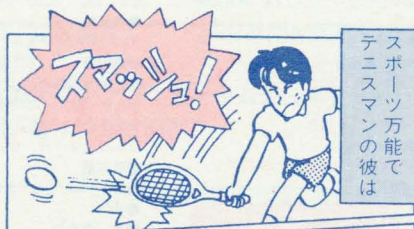
●北海道
ＧＩＳＨ／信原直幸
「ザナドゥシナリオII」よりNULDOUR　他①／寺澤則夫
●青森県
「イースIII」よりDancing on the road　他③／安田雄也
「イースIII」よりレドモント　他④／大庭正仁
●福島県
「ロックマン3」よりBOSS　他①／神野誠
●栃木県
この世の果て／加持隆士
●埼玉県
一週間　他①／児玉稔
「イースIII」より貿易の町レドモント／宇田川仁
●千葉県
「ソーサリアン」よりシナリオ・クリア　他①／政木将利
暗黒の道　他③／松村弘和
「イースIII」よりBe careful　他①／平田裕亮
●東京都
「イース」よりSYONIN／佐藤哲郎
古時計の歌　他②／藤田毅
「ドラゴンセイバー」より水没都市　他②／竹中智
「大航海時代」より洋上南部　他⑦／桜井天
●神奈川県
二光テレホンショッピング／原貴洋
過激な淑女／鈴木朝夫
「ファイナルファンタジーII」よりMAIN THEME／月村英史
●長野県
コンビニＳ　他⑤／中島健仁
町の曲／清水邦彦
「プロジェクトＡ子完結編」よりさよならのシグナル／竹内千博
●新潟県
「ドラゴンクエストIV」よりElegy　他⑥／水落博英
「ソーサリアン」よりメデューサの首・森　他①／田中和也
●富山県
「イースII」よりランスの村　他①／井上清一
●岐阜県
「ドラゴンクエストIV」よりおてんば姫の行進　他⑥／各務裕之
●愛知県
「ドラゴンクエストIV」よりおてんば姫の行進　他②／宇佐見庄五
小フーガト短調～The Little／伊藤友則
「ジーザス」より蒼い無限　他⑫／長井錠
●大阪府
スカボローフェア／福田陽介
ＩＩＰＭオープニング・テーマ／千場裕昭
FORCE　他②／福井英晃
●兵庫県
「ソーサリアン」よりオープニングテーマ／森仁史
ドルアーガの塔ＢＧＭ　他④／池田雄輔
●島根県
Yesterday／青木稔
●広島県
It's a Melody　他①／佐々木達也
in大幸薬品ホール～正露丸～　他①／出口智秀
●香川県
新鬼ヶ島２章　他⑤／篠原一太
●鹿児島県
「となりのトトロ」よりさんぽ　他㉙／勝山順一

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●岩手県
アクティの光／千田昭則
●栃木県
旅人の夜／田村真一
●群馬県
BIT²／宮本正太郎
●東京都
真夏のめぐちゃん♡／前原正典
●神奈川県
いつのことだか……／広瀬剛
勇気／中村和洋
●長野県
ココロ　他③／小林敬一
●新潟県
空に／竹内直也
●愛知県
フライキッド　他②／松浦諭
●京都府
READY!!／三浦一誠
●大阪府
FIEND　他④／北尾朋得
●兵庫県
舞踏会場にて／川畑賢作
ASSASSIN／春田武浩
●岡山県
桜が咲いた日／川崎資文
●愛媛県
ハゲちゃん／越智大作
●福岡県
DORAGON／宮原慎事
●鹿児島県
お・しょ・く・じ／横塚祐輔
☆紙芝居部門
●青森県
TOP GUN〔トップ群〕／飯村憲仁
●長野県
マーメイド・白龍伝説　他②／渡辺誠治
●大分県
冒険者／新野雪広

ゲーム制作講座

●群馬県
古代道　他①／井ノ川順二
●広島県
裏切りのカード～THE BETRAYER～　他①／竹崎祥英
オタスケマン物語／山本晋士
●東京都
デュランダルズ／加藤晋歳
ケープ／加藤隆徳
●神奈川県
怪獣救出～老いた飼育係の物語～／稲垣健
●長野県
Crystal Eyes／竹内千博
●兵庫県
アポポ族の挑戦／　他①／松田哲之
●宮城県
渋谷の野望～どれ、なんばしてみっぺ～／渋谷伸一郎
消防士哀歌／吉田良
●愛知県
じゃんけんグランプリ／中村則夫
●高知県
ＡＢ／岡林大
●徳島県
ストレンジ・ドラゴン～邪教の神殿～／宍戸保夫

スーパー暗記法™

山岡 信一郎くん
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも一発合格！

案内書無料急送

●とじこみハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎東京 03(3318)6111

受付/朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

西方 裕暢
日大生産工学部
(日大鶴ヶ丘高卒)

苦手な暗記が得意に!

勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機会に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になり、机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科系の学部に入学できて、感激を味わっています。

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記!
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK!
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだって ヘッチャラ!!

●大学受験コース

●高校受験コース

●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

武南秀治くん

海城高校(文京五中卒)

志望校に逆転合格!

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

●現在、会員数150,000人!萩原先生に全国から20,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

山田和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

加藤範子
跡見学園国文科
(日大桜ヶ丘高卒)

成功したのはこの方法だけ!
受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にピッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。

斎藤均
福島高校
(梁川中卒)

暗記法でたちまち学年トップクラス!
クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日三時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

塙いづみ
東大文III・上智文学部
慶応商学部・早大一文
(桜蔭学園卒)

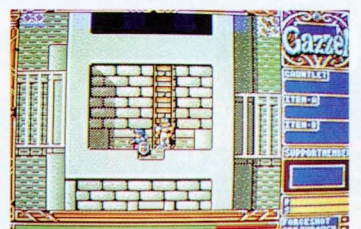
世界史を克服して東大合格!
お陰様で今春、東大文IIIに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験)、東大二次に間に合ったのは暗記法のお陰です。

～Xak Precious Package～

The Tower of Gazzel

©MICRO CABIN

―ガゼルの塔―

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応　3.5"2DD (要VRAM128K)　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM 対応　**9月発売予定!!**

●PC-9801VMシリーズ/PC-88VA対応 5″2HD 3枚組　●PC-9801UVシリーズ 3.5″2HD 3枚組　●PC-8801SRシリーズ 5″2D 6枚組　好評発売中!!

THANKS PRICE! ¥7,800(税別)

Xak series プレミアムグッズ付

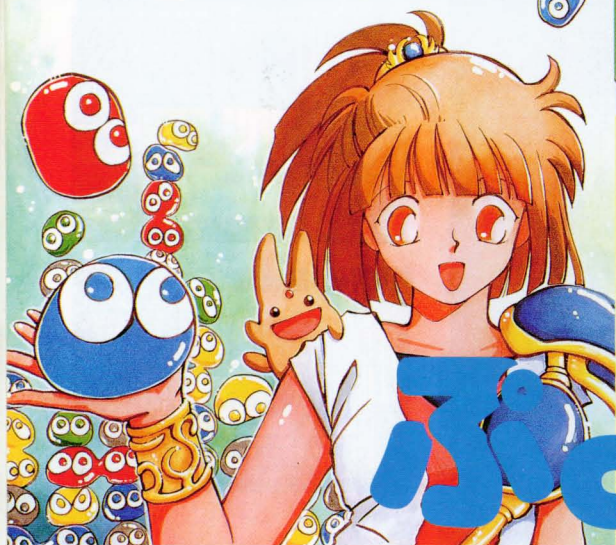
Game Design. Graphic & Scenario／川口洋一郎　Traps & Maps／久保泰章　Op. Ed Graphic & Advice／柳島秀行　Graphic／青木文秀　Scenario Programming／山田浩司　Programming／永井勝也、伊藤勝己　Sound／新田忠弘、福田康文、瓜田幸治　Image Illustration／菊池通隆　Produce／三曽田明

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

アクションパズルゲーム

MSX 2/2+ 2DD VRAM128K

10月25日発売予定！¥6,800(税別)

ぷよぷよ

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

ニューDS1月号(CD付き)……2,900円
ニューDS2月号/4～12月号……1,940円
DS＃20(3枚組)/＃22(CD付き)……2,980円
DS＃21/23～28……1,940円
DSSP「春号」/「夏休み号/秋号/クリスマス号」……3,980円
DSSP「初夏号」……4,800円
DSDX＃1「ルーンマスターII」/＃2「魔術師ラルバ」/＃3「にゃんぴ」……3,880円
真・魔王ゴルベリアス/ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師……7,800円
アレスタ/ゴルビーのパイプライン大作戦/ルーンマスター三国英傑伝……6,800円

●アレスタ2は完売いたしました。
●1月号～2月号は、在庫が残り少なくなっています。
＊創刊準備号～6号はTAKERUでも購入可能。

DS98＃0(PC-9801用)……2,900円
DS98＃1～4/EX＃1～3(PC-9801用)……3,980円

通信販売購入方法　現金書留か定額為替で商品定価＋消費税＋送料210円を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。宛名は「通販の王(子/女)様」係

Disc station ディスクステーション＃29

9月6日発売予定！

Disc 2枚組

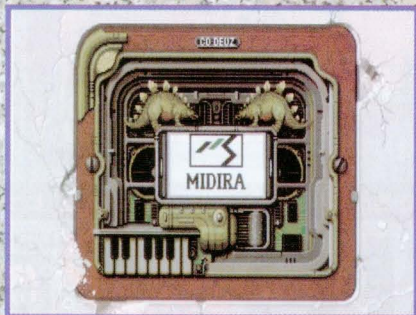
¥1,940(税別)

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。

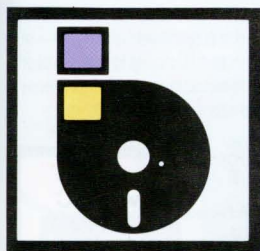
社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。
プログラマーの達人、なんでも描けちゃうデザイナー！
サウンドスタッフ！　企画スタッフ！　総務する人！
広報スタッフ。企画営業等々！　詳しくは下記の住所まで問い合わせてね。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)　株式会社 コンパイル

A-SET
(MIDIサウルス+CASIO CSM-1
¥47,500(税別))

B-SET
(※MIDIサウルス+KAWAI 新製品
価格、発売日 未定)

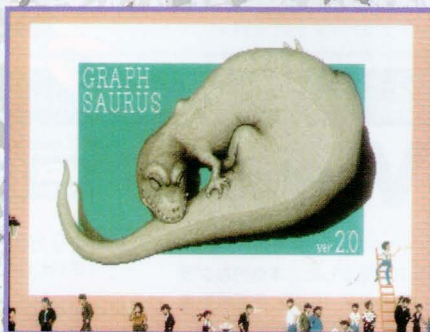
C-SET
(MIDIサウルス+Roland CM-32L
¥88,800(税別))

※KAWAIの新製品は(KC-10)相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします。

SAURUS LUNCH MIDI

MENU
おどるポンポコリン
Truth
Alone Again
Venus
その他全10曲

このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBIT²のツールにて各種データを取り込み編集する事が可能です。

CASIO — CSM-1用
KAWAI — PHm用
Roland — CM32L用

各¥3,400(税別)

GRAPH SAURUS ver 2.0

- ▶MSX DOS·DOS2搭載
- ▶ディスクウィンドウ形式を採用
- ▶文字フォントモード(漢字ROM内蔵MSXにのみ対応)
- ▶システム変更(スクリーンモードの簡易変更)
- ▶ミニパレット

¥12,800(税別)

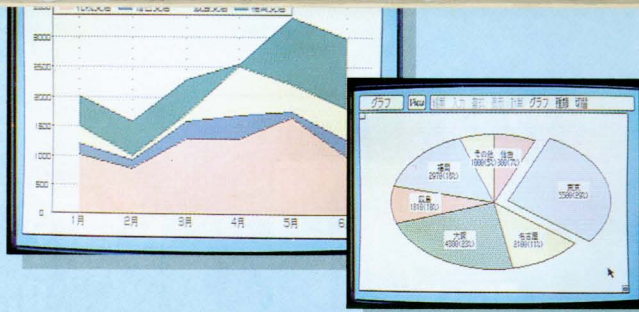
「グラフサウルス」バージョンアップのお知らせ

バージョンアップを御希望の方は、グラフサウルスのシステムDISK(パッケージは送らないで下さい)とバージョンアップ料3000円を貴方の住所・氏名・電話番号を明記の上、BIT²宛にお送り下さい。バージョン2.0の「システムDISK」と「ユーリィティーディスク」と新しい取扱い説明書を10日前後でお送りいたします。

(株)ビッツー
(株)コデュー・コンピュータ
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷3-8-14
東宮パレス神宮401
TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「㈱BIT²通販部」まで、お送りください (送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。
アルバイトもOK!

ASCII

MSX MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用

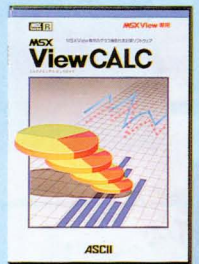
MSX turbo R

価格14,800円
(送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。
(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。
■対応機種:MSX turbo R専用
■パッケージ内容:ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

*本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

あると便利

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView[エムエスエックス・ビュウ]

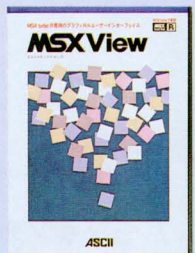
MSXView

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格 9,800円
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。 テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどの プログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長:●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK
■対応機種:MSX turbo R専用
■パッケージ内容:システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長:●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。
■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■パッケージ内容:MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル
*注意:MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

Nintendo GAME BOY

東尾　修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング

好評発売中
ゲームボーイ
スポーツ
価格4200円（税込）
制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

キミだけに愛を…
好きだ…だからね…いいだろう
どんなにすごいファンタジーにも負けない
インビな日常が
彼女たちのスカートの下にある
GAME
テクノポリス

情報おもちゃ箱 FFB

ファン ファン ボックス

いろいろあった夏ともお別れ。これからは文化祭をはじめとする教養を高める季節だ。というわけで本などの情報を多めに紹介。それとFMパックのその後についても報告をする。

EVENT 電遊フェスティバル

今年も夏の熱風とともに、全国各地でイベントが開催された。今回は前半の3か所について報告したい。各地ともターボRを何十台も配置して、人気の新作ゲームが遊び放題。期待の『サーク・ガゼルの塔』もお目見えして、楽しいイベントだった。そうそう『ソーサリアン』も発売直前で、なんだか会場がドキドキしたふんいきだったし、リバーヒルのステージも楽しかった。

また、くわしくは来月報告することになるが、みんなの作ったゲームの人気投票や、CGの展示もあって、ユーザーの参加するイベントという印象を強く受けた。

●7/23福岡

↑37度の猛暑にもかかわらずにぎやか

↑リバーヒルのステージは超楽し!

●7/30札幌

↑ブラザーさんはもち「ソーサリアン」

↑ハミングバードソフト河内さん!!

●8/3〜4大阪

↑マイクロキャビンは元気な新見さん

↑「MIDIサウルス」に耳を傾ける

BOOK スーパープロコレ

7月24日に発売になった『スーパープロコレ』、もう買ってくれたかな。いつも5月下旬に「ファンダムライブラリー」を出しているのだけど、今回は特別のセレクション版を作ってみた。なぜかっていうと、まえのライブラリーはすでに在庫がないのに、よくほしいという問い合わせを受けるからだ。そこで、とくに人気の高かったもの24本を選んだ。それをそのままそっくりおさめた付録のディスクもうれしい。打ちこまなくても遊べるのだ。本のほうではプログラムの解説をいつものように行っているので、自由に改造したり、内容をくわしく知ることができる。自分でゲームを作ってみたい人にはよい参考書となることだろう。本屋さんにないときは、「徳間書店から発売になっている『(トクマ・インターメディア・ムック)スーパープロコレ』定価1980円の本を取り寄せてください」といって注文してくれればいい。しばらくすると入荷されるはずだ。

最後に掲載ゲームを紹介。RPGは『すわいん』『まものクエストⅠ&Ⅱ』『たこの海岸物語PART3迷宮編』『CHOPs』、SLGは『LAST WARⅠ&Ⅱ』、ほかにパズル6本、シューティング4本とレースゲームなどがおりまぜられている。なかでもMSX大賞の『かに道楽』と『まものクエスト』がおすすめ。

本とディスクがセット

BOOK 美少女本2冊

夏が終わっても美少女たちは元気そのものである。そういうわけで、美少女の本を2冊紹介しよう。

①アリスソフト美少女アルバム/徳間書店/1380円(税込)/9月27日発売予定

美少女の代名詞の「アリス」を会社の名前にしてしまっているアリスソフトの本が出る。『闘神都市』『ランス』といえば、もう知らない人はいない。そんなアリスソフトのすべてを満載した本である。すでに美少女アルバムシリーズ3冊目ということで内容も想像がつくだろうが、まず全ソフトの紹介、全登場人物のカタログ、事務所大公開、原画コレクションとドドーンとつづく。付録は「埴輪(はにわ)新聞」という不思議な新聞。どんな内容かはお楽しみ。

②'91年上半期最新美少女総覧/徳間書店/1980円(税込)/発売中

美少女というジャンルに入るすべての女の子を一冊に集めた究極のカタログ本。ゲームやアニメに登場する女の子はもちろんのこと、アイドルやモデルという生身(?)の女の子もまじえて超豪華500名収録。世のなかにはこんなにかわいい女の子がいっぱいいたのかとちょっとびっくり。圧巻なのだ。ふつうの趣味や好きなもののほかに指輪のサイズなどのデータもバッチリ。

アリスソフト美少女アルバム
9月27日発売予定
定価1380円・発売/徳間書店

'91上半期最新美少女総覧
発売中
定価1980円・発売/徳間書店

こどもハガキ相談室

山口県光市の川部剛くん・16歳のご相談です。●よくディスクに2DDや2HDなどと書いてありますが、これはいったい何ですか。⇩まず2とは両面の意味です。DDはダブル・デンシティ(DOUBLE DENSITY)、HDはハイ・デンシティ(HIGH DENSITY)の略です。日本語では2DDを訳して両面倍密度倍トラック記録方式、2HDを両面高密度倍トラック記録方式といいます。フロッピーの記録部分の密度が高くなるとたくさん記録でき、倍密度(2DD)より高密度(2HD)のほうが、したがって記録量は増えます。ちなみにまえの2字はフロッピーのサイズを示し、3・5インチはマイクロ・フロッピーディスクの略MFです。

アンケートハガキより ●平和主義者/私の夢は世界を征服して1人1人を改札口に通して、私が気に入ったらOKで気に入らなかったら穴があいて、佐渡の島に流されます。そして私に気に入られた女は……。すると世界の人口は1億人になり、日本の人口は男が8人、女が2917321人(調査済み)になる。これで公害問題などがなくなり平和になる。私はそんな平和主義者になりたい。(どこがや)(大阪府・大阪の四冠王)⇨関西人はまったく。(バ)

こどもハガキ相談室

神奈川県川崎市の松原里恵さん・19歳のご相談です。●たまたま本屋で見つけたのですが、『ロードス島戦記・福神漬』ぐらいのパッケージでパソコンソフトが売っています。価格がいきなり2500円とかなんですけど、あれっていったい何ものなんですか。ふつうのものと違うのですか。⇩ちょうど今月紹介しているSOFBOXのソフトを本屋さんで見かけたようですね。値段が安いのはいくつか理由があると思います。まず心意気、つぎに本屋の流通は卸価格がソフトの流通より流通の取り分がかなり少ないこと、パッケージを小さくそろえて費用を低くしたことなどでしょう。もちろん内容はそのままですからご心配なく。

CONTEST
ソーサリアン・シナリオ・コンテスト

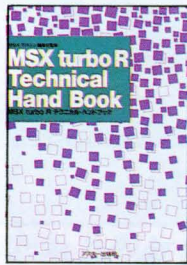
『ソーサリアン』が発売になって約1か月。1年まえのMファンではまだ働きかけを考えている、という段階だった。なのに、いまでは『戦国ソーサリアン』の移植まで決まっている。驚きである。そこで、にわかに新しいシナリオの話がわいて出た。いまはまだ何も決まっていないが、読者の人のオリジナルのシナリオを今年の年末に募集して、まずMSXから制作する予定だ。もちろん制作はブラザー工業とティールハイトのコンビだ。そしてMファンも当然お手伝いする。くわしい応募の方法は来月お知らせする。お楽しみに。

FM PAC
その後のFMパック

➲S-RAMつきFM音源カートリッジ。7800円。通称FMパック

ついに再発売、といってからなんだかその後がはっきりしなかった。いったいどこで手に入るのか、すでに売っているのか心配をおかけしたままでもうしわけない。とにかく以下の形できちんと通信販売で手に入れることができるようになった。買いたい人はハガキか電話で以下のイベントスタッフ事務局へ、予約を入れてほしい。ハガキの場合は必ず、①ほしい本数②住所③氏名④電話番号を明記すること。〈送り先〉〒160東京都新宿区西新宿1－16－4フジビル2「エコー企画内イベントスタッフ事務局・FMパック」係　問い合わせは☎03-3343-4794まで。

BOOK
MSXturboRテクニカル・ハンドブック

ターボRのすべてを解説した本が発売になった。プログラムをやっている人には必携の書だ。内容はもちろんR800、PCM、VDP(V9958)、MSX-MUSICについて。R800とZ80の切り換えの解説や、R800のインストラクション表もある。とにかくターボRの資料が満載だ。ただしDOS2とメモリマッパーについては未掲載。発行／アスキー、定価2500円(税込)。

➲MSXマガジンに連載になっていた記事の再掲載分と、ターボRに関する資料や表を満載。プログラムを組む人はぜひ持っていたい本だ

RENTAL
文化祭ターボR貸し出し

毎年行っているこの企画も今年で4回目。希望者は書式にしたがってもうしこみを。ただし、事前に担任や顧問の先生の許可を得てからね。対象は10月1日以降開催のところのみ。あて先はMファン文化祭係。住所は下のプレゼントと同じ。しめ切りは9月20日。当選者には25日に直接電話で連絡。

〈もうしこみ書式〉①文化祭の日程②企画内容(なるべくくわしく、レポート用紙などに図を入れて具体的に)③出しものをやるクラス(クラブ)名④クラス(クラブ)の人数と活動内容⑤担任または顧問の先生の名前⑥学校名と全校の生徒数⑦もうしこみ者の住所・氏名・電話番号(ふりがなもお忘れなく)

SOFT
SOFBOX(ソフボックス)

ちょっとまえのゲームだけど、ちっとも古さを感じさせない珠玉のタイトルを低価格で、しかも近くの本屋さんで買えるように考えられたのが、SOFBOXのソフトたちだ。MSXでは『抜忍伝説』『ファンタジー』『メルヘンヴェール』などのRPGをはじめ、現在10タイトル(右の一覧表参照)が発売になっている。とにかく2500円～3200円という価格はうれしいかぎりだ。発売当初の約2分の1である。そのころはお金がたりなくて買うのを見送ってしまったものが、かんたんに買えるのである。問い合わせは☎03-5397-8688SOFBOXまで。

MSXで発売になっているタイトル

タイトル名	定価(税込)
メルヘンヴェール	2500円
天使たちの午後Ⅱ	3200円
抜忍伝説	3000円
魔界復活	3000円
T.D.F.	3000円
カサブランカに愛を	3000円
中華大仙	2500円
魔宮殿	2500円
忍者	2500円
ファンタジー	2700円

これがパッケージ

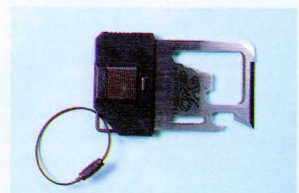
➲15センチ×15センチの正方形のパッケージ。小さいサイズがうれしい。でかいパッケージは値段を取るためのような気がするもんね

PRESENT
さあ応募しなさい

●日本ファルコムから
①J.D.K.BANDの特製キーホルダー……3名様
②サバイバルキット……2名様

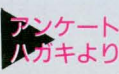
●SOFBOXから
③『メルヘンヴェール』……5名様
　アクションRPG(システムサコム)。
④天使たちの午後II……5名様
　美少女アドベンチャー(ジャスト)。
⑤中華大仙……5名様
　シューティング(ホット・ビィ)。
⑥T.D.F.……5名様
　ウォーSLG(データウエスト)。⑦忍者……5名様
　忍者となるSLG(ボーステック)。

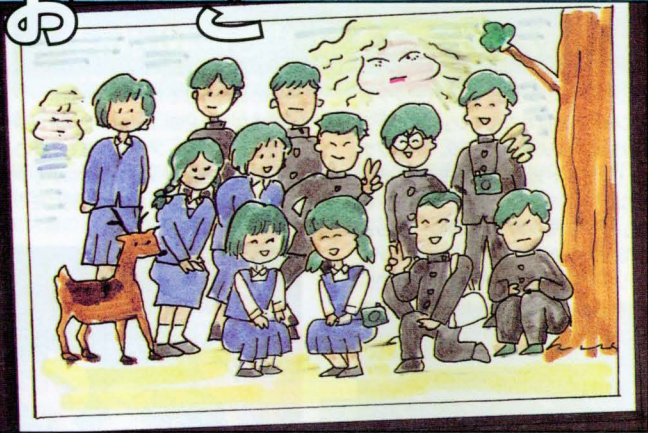
しめ切りは9月30日。発表は11月8日発売の号の欄外で。応募方法は下のかこみを参照のこと。

➲J.D.K.BANDのキーホルダーはいぶし銀のような重々しさがかっこいい

➲機能万能のサバイバルキット。山で迷ったら太陽光を反射させて人を呼ぶんだって

応募方法
官製ハガキに左の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは9月30日必着。発表は10月8日発売の本誌で。

プレゼント係より
9月号当選者発表のぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「ピンクソックス4」「提督の決断」「ウィザードリィ」「ドラゴンクイズ」をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

応募券 FFB⑩

●もっこり／7月26日Tue 7PM、ふと窓から外を見ると、もっこりとした黒い雲が、手の届きそうなところに浮かんでいて、1列になって風に吹かれていた。僕はこういうちょっと怪しげな空が好きだ。しかし、3分もたたないうちに雲はとぎれて、青い空になってしまったので残念だ。(千葉県・大塚裕之)
⇨それは残念でしたね。それにしても、もっこりというのは納得いかない。(バ)

おはなしこんにちわっ

●こけしをもらうのも迷惑だが、ある日となりの家が引っ越しだからといって、日本髪の人形(無表情)をくれた。ジャンケンで負けたオレはその人形を部屋に飾ったがその夜は眠れなかった。(東京・菅原健吾)

私もおじいちゃんが死んだとき哀しくてわんわん泣いたが、その夜おなじ部屋で寝かされたときは、こわくて号泣したぞ。

●子供が夏休みに入り、小学1年生の娘にさそわれ、早朝ラジオ体操に行きました。6年生が前にならび体操を指導している中に、体格が良く笑顔のカワイイ女子が視に入り、娘のことなど忘れてみとれていました。(静岡・杉山廣)

体格がよく笑顔がカワイイというのは、若花田のようなものでしょうか。それはさておきお父さん、漢字覚えてくださいよ。

●プールにはいった後で、おしりがかゆくなるのはどうしてか教えてください。(兵庫・坂本貴昌)

プールがどうという問題ではなく、もともと虫がいたものとみるぞ。

●スタルヒン投手の話も好きですが、ヨトウムシの話のほうが体中がムズムズしてきて好きです。「スーパーマリオだ1千万円だせ」は、タイトルのインパクトだけで鼻血がでるほど爆笑しました。(北海道・藤浦康也)

そんなにおもしろいことはきっと私がいったに違いないと思っていたら、ヨトウムシとマリオは泉麻人の本に出ていたネタだったぞ。マリオは絶対に東スポの見出しだと思ったのに。

●昔、日曜の朝「おはようサンデー」というマラソン番組をやっていたが、コント赤信号の渡辺正行の出身地だということで、よく千葉県大多喜町で録画をしていた。ちなみにうちの父もそこの出身で、渡辺の家から1キロくらい離れたところにすんでいたらしい。(千葉・オッペケペ)

なんの自慢にもならないこのハガキを採用したその心は、やはり知ってる人は知っている「おはようサンデー」だろう。赤信号の3人が、ただ子供と走るだけの、今なら絶対にやらなそうな番組だ。"マラソン番組"などという呼ばれ方をされているが、そんな番組の種類はほかにはないだろう。

●家の真向かいにすんでいる新婚夫婦は、毎日窓をあけっ放しで、一緒にお風呂に入っている。父は毎晩2階から盗み見ては、"悦"に入っている。(埼玉・野辺友子)

あんまり普通に書いているのでうっかりボツにするところだったが、なんだ野辺じゃあないか。野辺も野辺ならおやじもおやじ。仲間に入って背中でも流していただけるとテレカくらいならあげてもいいぞ。

●5月の終わりから右手首を怪我して、7月号のアンケートが書けなかった。だが、ようやくギブスがとれましたので、ペンが持てます。右手が使えないのはつらい。字は書けない、バイクは乗れない、暑い。みなさん気をつけてください。(岡山・宗高修)

そんな手で書いたから気味の悪い文面なんだな。いやがらせかと思ったぞ。そんなに無理をしてまで出すようなモノではないぞ。そんなに無理をしてまで買うような本ではないという説もあるが。

●ふと今年の5月号を見ていて気がついたんですが、FAN CLIPのしまづ★どんきっちゅう人の顔の前に、人の顔みたいなものがうつっていました。これは編集部の本にもありますか? なんかこわいなぁ。(三重・若林孝一)

普通の顔じゃないんだ、これが。なんかくずれてるんだよ。

しまづ★どんきの影でないとしたら、彼は霊に邪魔されているにちがいない。それが水子でなくてなんなのでしょう。息子が霊に邪魔されて家庭内暴力に走ったが、おかげですっかりいい子になりましたと感謝されている池袋の「真言密教の運命改善根本道場"霊視"の伝法院」をおすすめしましょう。秘密厳守だそうです。(バボ)

ところで編集部の本やもとの写真を調べた結果、とくに異常はありませんでした。きっと、若林クンの本だけです。ぞ～。(担当デスク)

がんばれ田中コーナー

無脳の人 BY 田中まさ

⬆岐阜・田中将司⇒あまりにも大量に送ってくるため、編集部のひきだしに眠っていたタナカの作品を、その熱意にこたえて最新作・旧作おりまぜていっきょに公開する。作品の傾向から、タナカはかなりの教養の持ち主とみた。そして随所にエリート意識と挫折、くわえて捨て切れぬ野望がうかがえる。ファンダムでもプログラムが採用されているが、この執拗な投書攻撃は、MSX・FANにくいこみ、やがては征服しようというもくろみの布石か?(ノミヤマ)

BABO'S わたしにきくか!?

Q この前の数学の時間、いつものようにおしゃべりをしていたら、ふな先生に「だまってしゃべろ!」と注意された。どうすればいいのでしょうか。(東京・小野大輔)

A そういう理不尽なことをいうひとが日本には1億人くらい生息していると思われる。そんな人と出会ってしまったときは、相手の理不尽さを責めず、どんなときも理不尽に対応出来る人になることが生きてゆくということだ。したがってこの場合には、小野に腹話術を習得することをすすめる。まずは形からはいってみよう。

蝶タイにサロペットというのが望ましいファッションだが、長いまつげにできるだけ媚びた目、何度もぱちくりしていただこう。その場合名前は"チャッキー"などがベスト。口の脇に2本線を書くのもわすれないでいただこう。

これでだまってしゃべることもOK。友達はなくすかもしれないが、先生にも殴られるかもしれない。そうしてるうちに時は過ぎてゆくものだ。

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで(住所は前ページの「応募方法」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

テ アンケートハガキより

●紙鉄砲/Mファン買ってから、用事で銀行へ行った。待っているときMファンを読んで、ソーサリアンボードゲームを取り出した。そして25ページの紙鉄砲講座をみて、鉄砲をつくって「バンッ!」と音を出した。すると銀行のガードマンが来た。外からは警官が入ってきた。や、やばい……。(静岡県・はなくそまん・どぶあきをたおした男)⇒良くできている話だ。そんな銀行は静岡くらいか。(バ)

ついに「ゲームミュージックフェスティバル'91」が開催された。各バンドのライブ・パフォーマンスには目をみはるものがあり、GM安泰を確信していた。来年は武道館だ！

9/21 がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻

シングルにつづき、スーパーファミコン版「がんばれゴエモン」のフル・アルバムがリリースされる。オリジナル・サウンド完全収録(74曲)で、先のシングルでお目見えした「ゴエモン音頭」と「ゴエモン町を行く」の2曲も追加収録された。スーパーファミコンのオリジナル・サウンドということで、アルバム的にはちょっとつらい。まあ、コナミはオリジナル・サウンド作りに定評があるので、どこまで音源を使いこなしたのかは注目に値する。ゲームを持っていない人がスーパーファミコンのサウンド・パワーを体験するのには格好の材料になるだろう。今回はシングルになった2曲は別にして、オリジナルばかりだが、アレンジをもうすこし収録してもよかったのではないか。オリジナルがよい曲なので、特にそう思うのだが……。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1041
価格	2800円(税込)
備考	

9/5 パーフェクトセレクション・ドラキュラ

あの「悪魔城ドラキュラ」シリーズ3アイテムが、パーフェクトセレクションに登場。アレンジは、「パーフェクトセレクション・パロディウスだ／」で衝撃のデビューを果たした、Nazo[2]プロジェクトの手によるもの。サウンドは軽めのパーカッションをテンポよくきざみ、黒人ラッパーがからむという感じのハウス・ミュージックが圧倒的に多かった。ほかには、流麗なシンフォニー調やハードロック調の曲、リズムはハウスでメロディなどがフュージョンなんていう変わったのもあった。

注目なのは、最新立体音響システムRSSをフィーチャーした3曲。ドラキュラの笑い声や棺桶のギィ～と開く音が、左右はもとより前後にも回りこんでくるのだ。まさに大迫力／

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1036
価格	3000円(税込)
備考	

9/21 THAT'S ATARI MUSIC VOL.2

ついこの間、第1弾が出たばかりの「ザッツ・アタリ・ミュージック」だが、早くも第2弾がリリースされる。いままでアルバム化されずにたまっていたパワーが、一気に爆発したというところか。収録ゲームは、「ガントレット1&2」「ペーパーボーイ」「ロードブラスターズ」「スーパースプリント」「720°」「S.T.U.N.ランナー」の7本。特に「ガントレット」の要望が、数多く寄せられていたそうだ。アタリのアルバムの購買年令層は、あきらかにほかのアルバムに比べて高い。それもそのはず、アタリのコンピュータ・ゲームの歴史は他社よりもずっと長いのだ。今回も、おじさん一歩手前のファジーな世代にたくさん買われることだろう……などと書くと、売り上げに影響するかな!?

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00070
価格	2500円(税込)
備考	アタリのロゴステッカーつき

9/5 魍魎戦記MA・DA・RAスペシャル

メディアミックス的な活躍をつづける「摩陀羅」の3枚目。今回のアルバムではフルアレンジ10曲を収録した。アレンジャーは、コナミ矩形波倶楽部のなぞなぞ鈴木氏とプレイバック半沢氏、それに新進気鋭のアレンジャー3人をくわえた計5人。まさに5者5様といった、個性的なアレンジを期待してよいだろう。「摩陀羅」といえば「コナミ初の本格RPG」という歌い文句で、昨年3月末に発売になったファミコン版ゲームだ。専用の音源チップVRC6をソフトに内蔵し、サウンド面が大幅に強化されたことで話題となった。コナミがソフト内部をいじるというのはよくやることだが、矩形波倶楽部のサウンドがリアルタイムによみがえるということでGMファンにも注目された。独特の雰囲気をもつゲームゆえ、今回のアレンジには大きな期待がかかる。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7504
価格	2800円(税込)
備考	

9/25 THE BEST OF KOEI VOL.2

すでに相当数のタイトルをリリースした光栄から、2枚目のベスト版が発売される。収録曲は、「信長の野望<全国版>」「三国志」「三国志II」「提督の決断」「大航海時代」の4アルバムから選ばれた18曲。もちろん全曲アレンジ・バージョンになる。

光栄のサウンドは、ほかのレコード会社のアルバムと比較してかなりおとなしい。これはゲームの設定上、どうしてもクラシカルな音作りをせざるを得ないということと、きっと誰かの好み。個人的には、光栄にハードなサウンドを望んでいない(興味はあるけど)。シンフォニック・アレンジという得意分野があるのだから、それを追求していってほしい。特に、定評のあるストリングス・アレンジに注目している。こだわりをもったサウンド作りがもち味となるように、がんばってほしい。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1016
価格	2900円(税込)
備考	

アンケートハガキより

●TVジョッキー／先日、TVジョッキーでゴキブリを生で食べて死んだ人がいるとききましたが、兵庫県・小塩貴光、高橋勉くんのいってたのは、右の鼻から牛乳、左の鼻からコーヒーを入れて、目からコーヒー牛乳を出したの間違いです。(岐阜県・加藤俊之)⇒ゴキブリは火を通したけどなまやけで、それは有名だが、私はそれよりあのギターが白だったのか黄色だったのか、ほんとのことが知りたい。(バ)

9/21 G.S.M. 1500シリーズ

①VIMANA&TEKI-PAKI/東亜プラン
②KING OF MONSTERS&クイズ大捜査線/SNK

①VIMANA&TEKI-PAKI/東亜プラン⇨東亜プランといえば究極シューティング路線。その最新作が『ヴィマナ』だ。すでにゲームセンターで大量の100円玉を飲みこんでいるに違いない。一方『テキーパキ』は落下ブロックを消すタイプのパズル・アクション。オリジナル完全収録にくわえ、作曲者自身の手によるアレンジ「スペース・ハイ」(ヴィマナ)を追加収録している。

②KING OF THE MONSTERS&クイズ大捜査線/SNK⇨『キング・オブ・ザ・モンスターズ』は、プレイヤーがモンスターとなり、ほかのモンスターを倒して王を目指すというアクション・ゲーム。『クイズ大捜査線』は、ビデオゲーム史上空前のクイズ・ブームに乗って登場した新作ゲーム。このSNKの2アイテムをカップリングしてアルバム化。オリジナルの収録にくわえ、SNKサウンドチームによるアレンジ「THE SUNSET SKY」(クイズ大捜査線)を追加収録。

──ポニーキャニオンのCDには、アルバム化の要望を聞くためなどにアンケート・ハガキが封入されている。制作には、これが絶大な威力を発揮する。これが新譜を決めるといってもよいくらいなのだ。ぜひ利用してみよう!

メーカー	ポニーキャニオン	
媒体	CD	
品番	PCCB-00071①	PCCB-00072②
価格	各1500円(税込)	
備考		

ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91の報告!

去る7月30日・31日、中野サンプラザにおいて開催された「ゲームミュージック・フェスティバル'91」は、両日ともに大成功をおさめた。このGM史に残るイベントをやってのけたのは、ゲーマデリック、S.S.T.BAND、J.D.K.BAND、矩形波倶楽部、アルフライラの5バンド、そして何より観客の人たち。とにかく開演とともに総立ち状態。バンドの別なく熱い声援を贈りつづけていた。GMを長く見つづけてた私には感慨深いものがあった。ここまでGMを押し上げたファンの力には頭が下がる思いだ。でも、バラードのときは、手拍子するのをやめろよな! それがエチケットだ。

アルフライラのぴぃさん。女性は貴重なのだ!

S.S.T.BANDのギャラクシー氏(右)とミッキー氏(左)の2人。かっこいいぞ

ゲーマデリック。ボーカルはMr.K。他のバンドとちょっとイメージが違う感じ

2日目の最後にみんなで「ハイウェイスター」を演奏。ボーカルはJDKの人。矩形波倶楽部、SSTと豪華な顔ぶれだ

各社新譜情報

★キングレコード

<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII⇨2枚組アレンジ・アルバム2弾。CD3800円。

<10月5日>……●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.4⇨『サンダークロスII』『クライムファイターズ』『ゴルフィンググレイツ』。全曲オリジナル。CD2800円。

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇨2枚組アレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。

<10・11月頃>……●(仮)ファルコム・ボーカル・セレクション⇨ファルコム作品のボーカル曲を10曲程度収録。すべて新録音(新曲&旧曲)。

──11月頃、『イース』がらみのCDを出すという情報がある。

★ポニーキャニオン

<9月21日>……●TVゲームの歴史~カプコン編~⇨ビデオで発売中のVol.1と2を一挙収録。58分Hi-Fiモノラル。LD4900円。

<10月21日>……●孔雀王⇨ビデオ・アニメ化にあたってBGMを制作。ヴァーチャル立体音響使用。CD3000円。

●ニンジャ・ウォリアーズ⇨G.S.M.1500名盤シリーズ第1弾。タイトーZUNTATA。CD1500円。

★ポリスター

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ&LD)⇨オリジナル・アニメ45分ステレオHi-Fi7800円。

●ガデュリン⇨セタのスーパーファミコン版RPGのオリジナル・サントラ。

●マージャンクエスト⇨タイトーの新作麻雀アーケード。CD2400円。

<10・11月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ)⇨アルバムにつづいてビデオも発売。価格、詳細未定。

<11月頃>……●スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラたちによるドラマと歌を収録。CD2800円。

★アルファ

<9月21日>……●アクトレイザー・オーケストラバージョン⇨オーケストラ・アレンジ。CD2500円。●ベアナックル⇨古代祐三氏が担当したメガドライブ版ゲーム。オリジナル+アレンジ4曲。CD2500円。

★徳間ジャパン

<9月25日>……●NCSオムニバス⇨『ラングリッサー』『ジノーグ』『ヘッドバスター』。CD2300円。●ヒューマン・オムニバス⇨『茶々丸パニック』『アビスの塔』『茶々丸プロレス』『エジプト』。CD2300円。

<10月25日>……●カオスワールド⇨ナツメのファミコン版RPG。

──『エメラルド・ドラゴン』(バショウハウス)、『ファイヤープロレスII』(ヒューマン)も企画中。詳細未定。

★東芝EMI

<9月13日>……●マスター・オブ・モンスターズ⇨東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄

<9月21日>……●ヨーロッパ戦線⇨パソコン版シミュレーションのフル・アレンジ・アルバム化。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<9月21日>……●アルシャーク⇨全22曲フルアレンジ・アルバム。うち5曲はゲスト・ミュージシャンを迎えたスペシャル・アレンジ。CD2500円。

──11月頃、ナムコ関連の新譜をリリース予定。詳細未定。

★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィCD-BOOK⇨ドラマ編。CDのみに、描き下ろしイラストなどを掲載したブックレット(32ページ)がつく。CD2800円、テープ2300円。

<11月5日>……●ファミコン・ジャンプ~最強の7人~⇨全16曲フルアレンジ・アルバム。作曲者自身によるシンセ・アレンジがメインとなる予定。CD2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こういちゲーム大全集⇨すぎやま氏自選による作品集。全曲シンセサイザによるアレンジを予定。2枚組。詳細未定。

アンケートハガキより

●いろんな話/たしか、両目から何かを出す人というのは、トマトジュースと牛乳を飲んで、左目からトマトジュース、右目から牛乳を出す人がいたな。6チャンの番組だったかなあ。(東京都・菅原健吾)⇨こういうわけで、テレサ・テンが暗殺されたとか、のび太が植物人間になるとか、いろんな話がいろんなことになってしまうわけですね。(バ)

講師／飯島健男

第18回

今回は、はっきりいってためになるぞ。たまにはまじめにゲーム制作講座をやろう。みんなから送られてくる企画書を読んでいて、このことはぜひいっておかないといけないな、と思ったのだ。大事なことなので、しっかり読んでくれよ。

操作性の大切さを 見落とすなよ！

あー、さて今回はいきなり本題に入るぞ。最近のゲームはみんながよく知っているとおり、「規模が大きい」「同時に処理するものが多い」「システムが複雑」が三大要素のようになっている。明らかに数年前とは状況が違ってきている。これだけのゲームを作るには、とても一筋縄ではいかない。プログラマの腕だけではカバーできないのである。

しかし、みんながなろうとしているのはゲーム・デザイナーであるから、プログラマではない。だが、プログラムのことを頭のなかからすっかり消してしまうのは早計だ。たとえ、自分がプログラムを組まなくても、よいゲームを作るためのミーティングなどで、勝手にやってください、では話にならない。自分で書いたゲームを、ほかのスタッフに理解して協力してもらわなくてはできないのだからね。だから、すこしでもプログラマと話ができるように勉強しておかなくてはならない。これもよいゲームを作るための条件だ。

そこで、これからゲーム制作講座では、そのへんを考慮したシステムの作り方に入ろうと思う。いままでの講座で、もうかんたんな企画書の書き方はわかったと思う。もちろん内容は人それぞれだから、個性にまかせるけどね。ただし、いままでのみんなから送られてくる企画書の大半は、実際にゲーム化を考えるとなると、むずかしいものが多い。プログラマの話をしたから、すこしわかっている人もいるかもしれないけど、とりあえず、どうしてなのかちょっと考えてみたい。

まず、みんながゲームを遊ぶ立場にたったときのことを考えたい。そういうとき、ゲームのどんなところに注意しているかな。やっぱり遊んだときに、つまらないものだったら悪いところばかりが気になってしまうだろう。処理速度が遅いとか、グラフィックがきたないとか、操作性が悪いとかね。ぼくがまえに「シナリオは自分のために作るのではない。人のために作るものだ」といったことを覚えているかな。いま、すくなからずシナリオを書き始めたキミたちは、そのへんのところをもっと注意してほしい。なぜなら、実際ゲーム化するためには、そのへんの問題を避けてはとおれないのだから。そして、こういうことは、プログラマときちんと話をしておかないと表現できないのだ。

というわけで、プログラマとどう話し合うかということを話すまえに、これからはもっと具体的なシナリオをみんなに要求したいと思う。

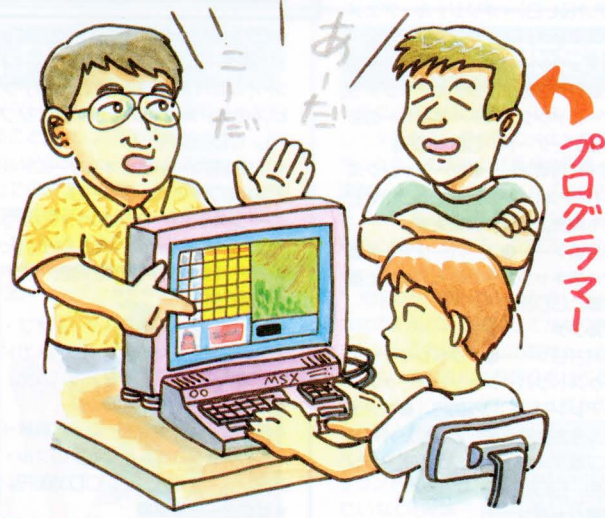
そこでこれからは完成したゲームをある程度予測しながら、企画をたてていこう。いいかな、企画書を作るんではないぞ。実際に企画をたてていくのだから、そのへんを間違えないように。

で、企画をたてていくときの注意点。企画書を作るうえでの最大のポイントは、企画そのものよりも、相手に読みやすくてわかりやすいものを作るというのが、大きなポイントだったよね。しかし、企画の実質作業はそうではない。そのほとんどは、システムの組みたてであるからだ。そのため何本もゲームを作っているぼくでさえ、どこから手をつけていいのかとまどってしまうことさえある。

たとえば、RPGの場合に敵キャラやアイテムの名前をつけたりする作業は、ずーっと後まわしにする。ようするに、ふつうの人でもかんたんに考えられそうな部分(時間がたりなくなったとき、誰かにまかせられるしね)や、人手を使って一気にやる作業は、システムの骨格ができあがってからの単純作業ということだ。いわば、肉付けしていく部分というわけね。

それに、シナリオを作りたいと思っても、机上(きじょう)論でしか作れない人も多い。結局なにをしていいかがわからないわけだ。よくいう、なんとなくわかっているんだけどやれといわれてもわからない、さらには、どこがわからないかもよくわかってないパターンだな。そのへんを説明していくのは非常にむずかしいんだよね。まあ、できるだけやってみてよ。

で、話を元に戻すけど、ゲームをやっていてつまらない部分を、自分の作りたいゲームで表現していくためには、企画をたてる最初の段階で、いちばん気をつけなければならない。

何本もゲームを作っていれば、前作の評価をユーザーから聞けるのでそれをステップアップの材料にすることができるが、最初はそうはいかない。既存のゲームを参考に、自分の感触や一

いつもいつも投稿をありがとう、この講座を始めてからすでに1年半もたってしまった。その間に送られてきたシナリオの数は200を越えた。そのうちの稲垣くんの作品『サイボーグ・ベースボール』をコンパイルのほうで商品化しようという話がもちあがった。で、企画会議を何度もへていくうちに年内(といってももう、今年もそんなに残ってないけど)にプログラムに着手するのはむずかしい、という結論にいたったのだ。ようするに見送り、というわけ。報告が遅くなってごめんなさい。現実に実際の

般の人の評価(どんなゲームを売れているかなどの人気度なんか)を聞いて確認しながらやっていこう。

それで、一般的によく聞くのが、操作性の問題だ。操作性がいいとか悪いとかいうのは、一見地味な問題だが、非常に重要である。みんなから送られてくるゲームで、この操作性に触れたゲームはあんまり見たことがない。ふつう、我々は操作性を重視する。ただし、それはウリにはならないのだ。新しいタイプのゲームとか、意外性に目がいったりする、こういうことがふつうのウリになる部分だ。基本はあくまで操作性ということを忘れないでほしい。

たとえば、非常にユーザーの目をひく画面レイアウトを考えたとする。いままでにないような画期的なレイアウトで、誰もがデザイン的にすごいと思ったとする。それはそれで1つの成功といえるだろう。ただし、もしそのレイアウトが、実際に遊んでみると、ウインドウを開くさいにあまりにも面倒だったり、コマンドを呼び出す構造が何層にもなっていて複雑だったりしたらどうだろう。ほんとうに成功だといえるだろうか。

また、レイアウトに関しては操作性の問題だけではない。意外性で目をひくものの大部分は、第一印象のインパクトは強いが、慣れてくるとただうるさかったり、ヘタをすると時間がたつにつれ不快感を感じるものさえある。だから、実際に企画を進めていくとなると、それこそいろいろなことに気をつけなければならないのだ。

そこで、操作性のいいゲームというのを考えてみよう。操作性=スピード感という考え方がある。ようするに、処理速度の速いゲームは操作性がいいという考え方だ。しかし、これは短絡的すぎるだろう。もちろん、スピードと操作性は全然別物というわけではない。お互いに引き合う位置にいることはいるのだが、ここでいっている操作性の意味はユーザーサイドにたって設計された親切な配慮というものだ。

だから、たとえばコマンドを作るさいに、そのゲームで必要とされるコマンドをどういう形で管理するかということも重要になってくる。使用頻度の高いコマンドは、ウインドウのいちばん上に置いておくとか、セーブとロードなどは間違わないように、確認をとりながら実行するようにさせるとか、である。このことは、どんなゲームでも重要である。ずいぶん進んだところでセーブしようとして、うんとまえのデータをうっかりロードしてしまったら泣くに泣けないからね。

さらに、メッセージスピードやフィールド移動のスピード変化などのサポートも、操作性にとって重要なことである。たんにゲームは速ければいいってもんじゃないんだからね。そういったオプション的な部分も充実させることが、本来のゲームのあり方だと思うし、最近どんどんよくなってきている。

それから、アクションゲームだってどのキーを押すとどういう処理が(ミサイルを発射するとかオプションがつくとかね)を行うかというのは、大事な問題だ。とくに最近のゲーム機は、ボタンによる処理の対応をユーザーが自由に選択できるものが増えた。

それと、やっぱりいくつものゲームを遊んでいるうちにユーザーのほうとしても、自分のクセもふくめて、操作性の大切さに気づいてきているようだ。だが、すべてのユーザーが自分の好みに合わせてコマンドの順番や選択、戦闘の仕方やアニメーションのオンオフ、はては画面に合わせたBGMの選択、ウインドウのバックカラーの選択まで、もうなんでもかんでもユーザーの自由になってきている。

企画を進めていくさい、もうこういった部分をないがしろにはできなくなっている。だから、なおさら操作性の問題を大事に考えたい。いいゲームとは、シナリオの出来だけでは評価できないということを忘れてはならないのだ。だって、どんなものだって見た目がよくても、まずいものは食べられないし、すわりにくいイスは困るよね。デザインとはそこまでをふくめて考えてこそなのだ。

それでは、話題をがらっと変えて、恒例のシナリオの紹介をしよう。えー、まずは宮城県は渋ピー・17歳の作品。タイトルは『渋谷の野望〜どれ、ナンパしてみっぺ〜』だ。なんという品のないタイトル。それにいかにも売れなさそうな感じだ。でも、私は好きだぞ。企画書の書き方はマル。読みやすいし、きちんとまとまっている。

さらにゲームはというと、これが意外とめっけもん。細かいところのアイデアが効いていておもしれーんだよ。内容は、自分に彼女がほしいために(このへんが現実とゲームがゴッチャになっとる)、町に出て女の子をナンパするだけだが、設定が細かい。とにかく映画を見たり、ゲーセンに行ったりいろんなことができる。それに女の子の心境をタコメータで表現したり、かわいいんだわ、これが。一見アダルトっぽいけど、中身は大まじめ。「もてる男になるためのデートマニュアル」とかいって売ったら、けっこう売れるんでないかい。この手のゲームはゲーム機よりも、パソコンむきだしね。がんばれ渋ピー。

次回のお題

次回はちゃんと書くことが決まっている。操作性のつづきがそうだ。今回の講義では、企画をたてるにあたって操作性が大事だということはわかってもらえたと思うが、実際にどんなところに気を配ってどういうふうに組みたてればよいのか。来月はそのへんの話を図解をまじえてくわしく説明しようと思う。興味のある人は自分の持っているゲームについてそのへんを検証してみるとおもしろいぞ。

ゲームとして売り出すところまでいくのは、ほんとうにむずかしい。いい経験をしたと思って、次のチャンスにかけようではないか。それにMファンにディスクの付録がつくようになって発表の場も増えたことだし、自分で実際にゲームにしてあげようと思う人は「ゲーム制作」あてにハガキで連絡してもらってかまわない。期待しているぞ。せっかくのシナリオを絶対にムダにしたくないのだ。編集部としてもなんらかの解決方法を考えたい。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中／応募要項の詳細は79ページ

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

イラスト部門が好調で増ページとなったぞよ。紙芝居部門は待望の付録ディスクのおかげで、動きが見られるし、歴代ちゃんぴおん大会もやるし、充実のCGコンテストでおじゃる。

賞金＆賞品システム

ＣＧコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーＣＧチームの５人が評価します。５人が５つの項目につき１～５点の５段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。

５つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金５千円。紙芝居は１万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク５枚＋Ｍファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク１枚＋Ｍファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともＭファンテレカ。

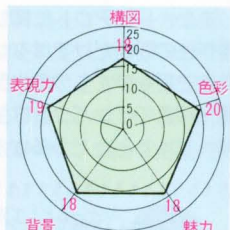
梅麿 90点台の2作品について感想が聞きたいでおじゃる。
ファンキーK 「CHINA」は背景だけは最高のできだ！
のぐりろ でも、人物が全体の雰囲気を壊しているも～ん。
アニイ！ のぐりろのいうことも、Kのいうこともわかるので、オール4にしたんだもんね。
全員 ずるい！
こんどる ともかくもう１歩で恐竜のタマゴになりそうだったことは確かだよね。
梅麿 さて、もう１つの「日没前の行軍」のほうはどうマロか。
こんどる 全体の雰囲気を統一したのは評価できると思うけど。
のぐりろ それも善し悪しだじょ～ん。今のままじゃリアルだかなんだかわからないも～ん。
ファンキーK オレはそれでもこういう工夫は評価するぜ！
アニイ！ 意見がわかれると思ったので、オール4に……。
全員 ふざけんな！

鳥取県・猪口亮　CHINA（EASY使用）

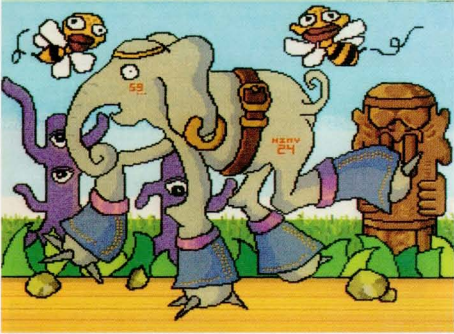
雲と夕日のグラフィックはみごとでおじゃる。気になるのは人物のほうでおじゃるが、もっと手前に持ってくるか、いっそのことけずってしまってもよかったのではないかと思うのでおじゃる。梅

京都府・三浦一誠　日没前の行軍（グラフサウルス使用）

総合93点

戦車の重量感や構図はいいと思うのでおじゃる。オレンジ系以外の色を入れればもっとリアルさを追求できたと思うマロ。そのあたりを雰囲気と合わせて調整してみてもよかったのでは？梅

おしかった人たち

●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）『龍戦士』北海道・ボンディ（2・2・1・1・1）『空母出撃』秋田県・モンキーK（2・1・1・1・1）『NEW TYPE VS. OLD TYPE』群馬県・ふこ（2・1・2・1・2）『こわれた～』千葉県・ジョン1号（2・1・2・1・2）『夏』千葉県・SQR（1・2・2・1・2）『FRAY』千葉県・石井洋（1・2・1・1・2）『風の中』東京都・TWO PLUS（2・3・3・2・2） ※評価点は梅麿1人ぶん

岐阜県・変態猿人間　素敵な象の西の旅（パナソニックシステムディスク使用）

総合
79点

うしろに飛んでいるハチたちのキャラクタがおもしろくていいでおじゃる。象のベルトもなかなかいいマロ。こういうグラフィックを描かせたらキミの右に出るものはのぐりろだけじゃないかと思うでおじゃる。タイトルもマロは好きでおじゃる。もっとこの世界を追求していってほしいものでおじゃる。次作も期待しているぞよ。(梅)

埼玉県・出雲恵　WIZARD（グラフサウルス使用）

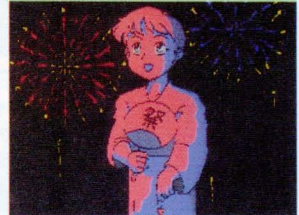
総合
79点

じゅる、女の子がかわいくていいマロ。かわいい！かわいい……今度はSCREEN 7のモードを使って描いてたもれ。でも、女の子が描いてあれば採用になるかというと、そうとばかりはいえないでおじゃる。マロは長年女の子を描きつづけたおかげで、目が肥えているでおじゃるよ、ほほほ。構図や色なんかもどんどん研究してたもれ。(梅)

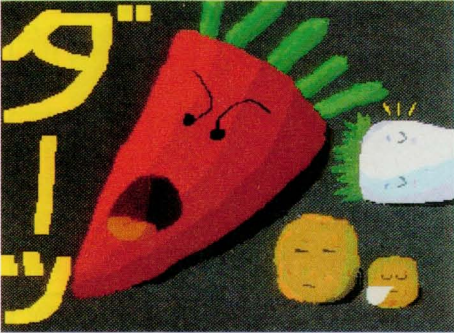
埼玉県・くりゃっかあ
おほほほほっ!!（グラフサウルス使用）

総合64点

ふっふっふっ、こういうグラフィックは大歓迎でおじゃる。もっと、もっと、もっと、派手な衣装にして描いてきてほしいでおじゃる。(梅)

三重県・大竹敬二
夏祭り（F1ツールディスク使用）

総合62点

10月号だけど、夏だな～って雰囲気が素直に出ていて好感が持てる作品だマロ。そういえば、今年は一度も海に行かなかったマロ。しくしく。(梅)

埼玉県・てちゃば　にんじんの叫び（パナソニックシステムディスク使用）

総合
72点

なんか、作者の楽しい雰囲気がそのまま伝わってくるような、グラフィックで「しあわせ～」っていう感じがにじみ出ていて、いいでおじゃる。マロとしてはこの大根のキャラクタが気に入ってしまったでおじゃる。大根だけで、また１本のＣＧが産まれるような気がするでおじゃる。なんかわくわくするでおじゃるな～。(梅)

東京都・迫田秀和　F.G1（パナソニックシステムディスク使用）

総合
69点

このグラフィックを見ると、ピーターパンを連想してしまうでおじゃる。「浮かんでる」っていう感じがよく出ていていいでおじゃるよ。空の描き方がうまいのだと思うぞよ。今度は眼下に広がる町とか、雲なんかに力を入れて描きこんでみてほしいでおじゃる。もっとよくなるでおじゃるよ。それから、人物にも手の動きや体の動きを表現してほしいマロ。(梅)

岐阜県・国産品
路線変更（グラフサウルス使用）

総合59点

黄色の女の子と青の女の子の重なり方が変でおじゃる。女の子がかわいいから、まあ許すでおじゃる。それにしても乳首くらい……。(梅)

静岡県・渡邊茂樹　殺されてーか（F1ツールディスク使用）

総合
68点

雰囲気はいいと思うでおじゃる。ただ、全体的に色が落ち着いているのが気になるでおじゃる。こういうグラフィックはメインになるものにもっとビビッドな色を使ったほうがいいと思うマロ。ま、これは趣味の問題だとは思うでおじゃるけど。落ち着いた色に合うCGを描くほうがいいかも。(梅)

栃木県・松崎波動拳!!　舞妓（グラフサウルス使用）

総合
65点

構図自体はJTBの旅行パンフレットからいただいてきちゃったんだそうでおじゃるが、元がわからないので、色の付け方なんかを評価して採用したでおじゃるよ。でも、こういうグラフィックは構図が命みたいなところがあるでおじゃるから、「う～ん」と考えてしまったでおじゃる。次回に期待。(梅)

岐阜県・ROM
ねこのねーちゃん（グラフサウルス使用）

総合48点

もっと女の子を勉強してから描いてほしいでおじゃる。鏡のまえで自分でポーズを組んでみて、人間の筋肉の動きを研究してたもれ。(梅)

おしかった人たち

『青天の下で』東京都・鳥ボール（１・３・３・２・３）『木端微塵』長野県・長嶋陽一（２・１・２・１・１）『ＴＡＫＥ　ＯＦＦ／』長野県・T坊（１・１・１・１・１）『ＲＰＧ』三重県・わはは!!（２・２・２・２・２）『ＭＳＸ記念切手シリーズ１』大阪府・ＣＯＯＫ（２・３・３・１・２）『夏／』佐賀県・渡辺英樹（２・１・１・２・１）『過去』長崎県・かりゅーか（２・２・１・２・１）『アニイ（道路工事へん）』熊本県・ペント君（１・１・１・１・１）　※評価点は梅麿１人ぶん

梅麿　今回の紙芝居部門は2作品が採用になったでおじゃる。「ハイな男」を見てみんなはどう思ったでおじゃるかな。

アニイ！　バイクや人の動きなんかはよくできているよね。

こんどる　走り去るところなんかはバックトゥザフューチャーみたいでかっこいい。

のぐりろ　話としてはよくあるやつだも〜ん。今度は別のネタを考えてほしいも〜ん。

ファンキーK　このバイク（KATANAがモデル）はオレも好きだぜ！

梅麿　一方の「顔の進化」のほうはどうでおじゃるか？

アニイ！　けっこう細かく動くのでおもしろいよ。

ファンキーK　もっと演出に凝ってもらいたかったぜ！

のぐりろ　ちょっとストレートすぎるも〜ん。

こんどる　つぎは顔の動きだけではなくて、体の動きなんかも加えてみてほしいよね。

ディスクに関するご注意

今回、付録ディスクには紙芝居部門の「ハイな男」が入っています。使い方は116ページ以降をお読みになるか、ディスクの指示にしたがってください。この作品はグラフサウルスで描かれていますが、グラフサウルスなどのCGツールで読みこむことはできません。

※4分の1画面でアニメーション

愛媛県・まいきー　ハイな男（グラフサウルス使用）

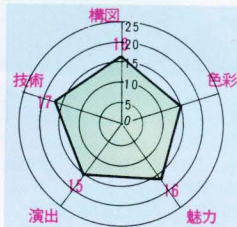
	男もののブーツが見える。1、2歩進んだのち、立ち止まる。
	バイクにまたがる男。青のツナギを着ている。画面が右にぐるんとまわりこんだあとで、バイクに乗り、右の親指を突き出す男。
	はるか彼方まで続くハイウェイとバイクの後ろ姿。
	ヘルメットのてっぺんからじょじょに黄色っぽく変わっていく。
	光の点となって、走り去っていくバイク。あとには道だけが残されていた。
	道のはるか彼方で爆発が見える。

ライダーの着ているツナギは、ナウシカかと思ってしまったでおじゃるよ。とてもよくできていると思うぞよ。SCREEN5のグラフィックを3ページぶん使っているので、ディスクアクセスが1回ですむというのがうれしいマロ。と同時にバイクや人間の動きが、ちゃんと表現されているのもすごいでおじゃる。梅

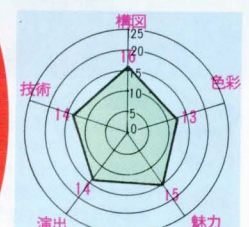
総合79点

※9分の1画面でアニメーション

富山県・Okatan　顔の進化（パナソニックシステムディスク使用）

		月のような丸顔が出現。口が出てきた。
		点の目からもっと目らしくなった。眉毛もはえた。
		右をむいてみる。正面に戻ると耳ができていた。
		画面下へ顔が移動していく。顔が上がってくると、首がつながっている。
		顔が上をむいている。元に戻ってみると髪の毛がはえていた。
		ひと通りのものがそろって、顔らしくなった。最後には男の顔となってほほえむ。

顔の動きというけっこう誰でも思いつきそうなんだけど、誰もやっていなかったものを作ってきてくれたでおじゃる。ただ、送られてきたものが、ターボR専用バージョンだったので、MSX2+で見ると遅かったのが残念だったマロ。できれば、MSX2でも同様のスピードで見られるようにしてほしかったでおじゃる。でも無理かなあ。梅

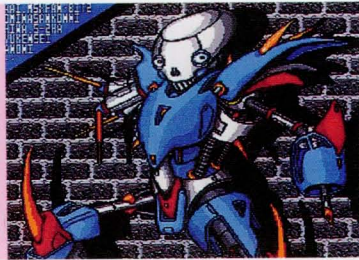
おしかった人たち

●紙芝居部門（構図・色彩・魅力・演出・技術）『聖戦ー邪神ガイアー』福島県・イカアゴクレーターピンＱＰ（１・２・１・１・１）『祝・ソーサリアン発売決定記念』栃木県・ＴＡＭＵＳＡＮ（３・３・２・１・１）『Ｆａｎｃｙ』新潟県・ひさきけい（２・１・１・２・１）『老人少年ぼくホエホエくんー第１話ー』京都府・メロスモレシャン★（２・２・１・２・２）『Ｔｈｅヒットマン』大阪府・ＤＲＡＧＯＮ　ＳＯＦＴ（２・３・３・３・３）

CGコンテスト歴代(1990年9月号～1991年5月号)ちゃんぴおん大会

マロのCGコンテストが始まってから、もうずいぶん多くのちゃんぴおんを生みだしたものでおじゃる。今月号からムックになったことでおじゃるし、このへんで過去のちゃんぴおんの作品を一同に集めて読者のみんなからちゃんぴおんのなかのちゃんぴおんを選んで決めてもらいたいと思うマロ。最近は投稿作品のレベルが上がっているでおじゃるから、最初のころのちゃんぴおん作品にはつらいかもしれないでおじゃるな。そのあたりも考えてやってほしいマロ。今回はスペースの都合でイラスト部門のみとなってしまったでおじゃるが、いつか紙芝居部門もやるつもりでいるので楽しみにしていてほしいでおじゃる。

①「タイトルなし」千葉県／佐藤幸一☆なつかしい作品でおじゃる。この号で勝ち抜きCGコンテストを始めようと思っていたでおじゃるが、不作だったマロ。そんななかでピカイチだった佐藤クンが1代目ちゃんぴおんになったでおじゃる

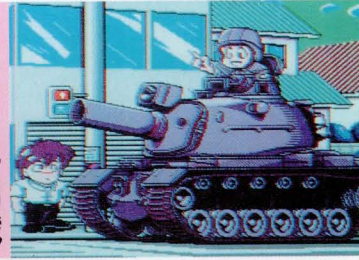
90年10月号掲載

②「タイトルなし」神奈川県／中村和洋☆このころの中村クンの作品は、キツネの作品が多かったでおじゃる。いろんな場面のキツネがいい味だしてたマロ。最近は画風も変わってきたでおじゃるが、またキツネの作品を見てみたいマロ

③「タイトルなし」大分県／S－II☆ロボットでおじゃるな。独特な雰囲気があっていいでおじゃる。色の使い方も影のつけ方もいい感じだマロ。そういえば最近の投稿作品にはロボットを題材にしたものが少ないような気がするでおじゃる

④「タイトルなし」千葉県／佐藤由健☆この独特なタッチはいいでおじゃるな。山の遠近感もよく表現されているでおじゃる。にわとりの後ろ姿に哀愁を感じてしまうのはマロだけでおじゃるか？　右下の道路がポイントでおじゃるな

91年1月号掲載

⑤「タイトルなし」兵庫県／内田豪☆こんなかわいいロボットならマロもペットにしてみたいぞよ。アニメ風のタッチの女の子の表情にグッと来るものがあるでおじゃる。背景のメカもいい感じだマロ。とりたてて悪い点はないでおじゃる

91年2月号掲載

⑥「タイトルなし」京都府／三浦一誠☆今や戦車マニアといえば三浦クンて感じでおじゃるな。リアルタイプじゃないところがいいぞよ。戦車と兵隊さんの絶妙なデフォルメ感が最高でおじゃる。もうちょっと色づかいを考えるとなおよし

91年4月号掲載

⑦「BUTA」石川県／佐藤いっちゃん☆この大胆なタッチと色づかいには妙な魅力を感じるぞよ。ビルといい雲といい、フニャフニャしていてそれでいて存在感が抜群でおじゃる。こんなビルに住む人はどんな人でおじゃるかな？

91年5月号掲載

⑧「GIRL2」滋賀県／山本直彦☆かわいいマロ。山本クンはもっとちゃんぴおんになっているのかと思っていたでおじゃるが、これが初のちゃんぴおん作品だったんでおじゃるか。バックのぬいぐるみもいいでおじゃるぞ

ちゃんぴおん大会への参加方法

このCGコンテスト歴代ちゃんぴおん大会は、読者のみなさんからのハガキによる投票によって、90年9月号から91年5月号までのイラスト部門ちゃんぴおんから、さらにちゃんぴおんを決めてしまおうという特別企画です。この企画に参加したいと思った人は、ハガキにあなたの好きな作品の番号(説明文の最初の丸数字)と、なぜその作品が好きなのかという理由を書いて下のあて先まで送ってください。投票してくれた人のなかから抽選で3名に『グラフサウルスVer.2.0』をさしあげます。また、投票によってちゃんぴおんに選ばれた作品の作者には希望のソフト1本が送られます。しめ切りは9月30日必着でお願いします。たくさんの応募をお待ちしてます。

〒105東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN編集部　ほほ梅麿のCGコンテスト「歴代ちゃんぴおん大会」係

明日のCGコンテストを考える

梅麿　いよいよ、今月からディスクが付録でつくようになったでおじゃる。

アニイ！　今まで、動きが見せられなくて、残念だったもんね。

せみまる　でも、グラフィックって容量くうんだよね。

のぐりろ　ようりょうってなんだも～ん。ぼくわかんない。

梅麿　でも、来月はいっぱい入れたいでおじゃる。

ファンキーK　そんなら、ディスクの担当者をおどして、イラスト部門も含めた全作品を入れちゃおうぜ！

全員　それでは、また来月。

おしかった人たち　『ぼくにまかせろ！　勇者くん』大阪府・皇子(2・1・1・2・1)『さばくのあらし(竜巻編)』高知県・D. O. SOFT(1・1・2・2・1)

☆『CGコンテスト』への投稿大募集！　応募要項の詳細は79ページ

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

ディスク化を記念して、これまでのサウンドフォーラムとAVフォーラムからのベスト・セレクションをお送りします。もう、ぜったいにおもしろい。

1989年～1991年のベストAV作品集・3本立て

スーパー付録ディスクの「AVフォーラム」のコーナーには、以下の3本のプログラムが入っています。これは、1989年1月号の「サウンドフォーラム」から1991年8月号の「AVフォーラム」に掲載した作品より、それぞれ、音だけの作品（Audio-ONLY)、ビジュアルだけの作品（Visual-ONLY)、音とビジュアルの総合作品（Audio Visual）の傑作を抜き出して、一部手を加え、分野ごとに10～16本ずつまとめたものです。今回の記事は、この3本のプログラムを実行しながら読んでください。また、収録作品のなかからとくに印象に残った作品のリストを掲載していますが、これは当時の面影そのままにしてあります。

❶**Audio-ONLYシリーズ**　ファイル名：A-ONLY. AV
音のみの傑作作品集。ＭＳＸ・ＲＡＭ32Ｋでも動きます。

❷**Visual-ONLYシリーズ**　ファイル名：V-ONLY. AV
ビジュアルのみの傑作作品集。ＭＳＸ２・ＶＲＡＭ128Ｋ要。

❸**Audio-Visualシリーズ**　ファイル名：AUDI&VIS.AV
音とビジュアルをあわせもつ真のＡＶフォーラム作品集。ＭＳＸ２・ＶＲＡＭ128Ｋ要。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

Audio-ONLYシリーズ

この連載の発端となったのは、音だけを扱う「サウンドフォーラム」。まずは音だけの作品を集めてみた。

最初は『おいジョーイ』(Romi／1989年3月号)。PSGのコンピュータ声がみごとにしゃべる。

『アメパト』(保田貴史／1989年4月号)。テレビや映画でおなじみの、アメリカのパトカーのサイレンの音。うーん、リアルだな。

『大怪獣とウルトラマン』(Romi／1989年5月号／下のプログラムリスト参照)。当時のRomiクンは、常連中の常連で、毎月自分のコーナーを持ったり、ついには師範代となってお題を出したりしていたのでした。でも、こんなグレイトな作品を聴かされるとだれも文句をいえない説得力があるのだった。

『おもちゃ屋の猿』(Romi／1989年7月号)。おもちゃ売り場にいる、あれだ。2匹いて、先にシンバルをたたき、次に小太鼓をたたく。あー、ただのPSGなのに、なんて完璧なんだろう。

『ジョーズ』(Romi／1989年9月号)。う～ん、じょうず。

『銀河銀道の夜』(Romi／1989年9月号)。これだけ例外で星のビジュアル付き。車輪の音がメルヘンしています。

『学校のチャイム』(武六中2D18番／1989年10月号)。エコーが美しい。

『エジプトのチューリップ』(AOTAX／1989年11月号)。塾長の好みにピッタリのエキゾチックな作品。

『マッチ』(ラコちゃん／1989年12月号)。この作品は音が小さめなので、音量を上げて鑑賞してください。

『戦車が1台、戦車が2台…』(AOTAX／1990年2月号)。これは題の付け方がうまかった。Romiとは異なるセンスです。

『乱れ太鼓』(M'１０００／1990年3月号)。太鼓シリーズ第1作。

『小悪魔の笑い』(SEI丸／1990年3月号)。うーん、素敵な笑い声だ。

『そろい太鼓』(M'１０００／1991年1月号)。太鼓シリーズ第2作。前作よりもグレードが上がっている。

『どうしたんだPSG』(清志郎／1991年2月号)。もはやビジュアル全盛となってしまった昨今の世情を憂いて作ったわりにはただのウーピー・ハーマンなのがおかしい。

『ココハドコ?』(よしむソフト／1991年8月号)。宇宙人のセリフが関西弁なのがイカス。付録ディスクでは音だけのこの作品に特別にナレーションをつけて紹介してある。

Audio-ONLY シリーズ No.3
大怪獣とウルトラマン ■兵庫県・Romi

```
10 DEFFNA(R)=RND(1)*R:SOUND 7,10:SOUND 8
,15:SOUND 9,8:SOUND 10,16:SOUND 1,0:SOUN
D 5,15:SOUND 6,31
20 FORL=0TO3:FORI=0TOFNA(4):FORJ=OTO45ST
EPRND(2)+.5:SOUND 0,80+J:SOUND 0,0:NEXT:
FORJ=0TOFNA(199):NEXTJ,I
30 FORI=0TOFNA(4)+1:SOUND11,0:SOUND 12,1
6:SOUND 13,0:FORJ=0TO99:NEXT:SOUND 11,99
:SOUND 12,40:SOUND 13,9:FORJ=0TO399+FNA(
99):NEXTJ,I,L
40 FORI=0TO199:SOUND 0,90:SOUND 0,100:NE
XT:FORI=0TO10:SOUND 8,15-I:FORJ=0TO40:SO
UND 0,80+J:SOUND 0,0:NEXTJ,I:FORI=0TO4:S
OUND 13,0:FORJ=0TO59:NEXTJ,I:SOUND 12,25
0:SOUND 13,0:SOUND 8,0:SOUND 9,0:END
```

Audio-ONLY シリーズ No.16
ココハドコ? ■大阪府・よしむソフト

```
1 SOUND7,56:FORI=90TO21STEP-2:O=I+10-RND
(1)*20:PLAY"T120V15L48N=O;":NEXT:GOSUB3:
SOUND7,159:SOUND6,61:SOUND10,16:SOUND12,
80:SOUND13,0:GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"T120V
15L64O1GR2GR2GR2GR2GR2","T120V15L64O1A-R
2A+R2A+R2A+R2A+R2"
2 GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"V15T120L12O3DD#C
R16DE","V13T120L12O4D-D#CR16DD":GOSUB3:E
ND
3 FORI=0TO1500:NEXT:RETURN
```

Visual-ONLYシリーズ

次は、ビジュアル作品のみを集めたコーナー。テクニック的にも興味深いです。

『タイムトンネル』(中山正智／1989年8月号)。もはや欠かせない、カラー切り換えのはしりとなった作品です。なつかしいなあ、NHKの日曜日夕方6時。効果音付き。

『蛍光灯』(中山正智／1989年8月号)。グローランプが点滅して蛍光灯が点灯するまでの立体的な表現がみごとです。初めて見たときは編集部一同びっくりしました。傑作。

『千円札』(おめあて／1990年5月号)。あはは

Visual-ONLY シリーズ No.3

⇧2枚の写真の変化には思わず笑ってしまう

```
1 SCREEN5:COLOR=(2,2,0,4):COLOR2,15,15:C
LS:X=120:Y=135
2 DRAW"BM130,70L4HL3GLHL7GL5GL2GDGDGD4GD
6GD4GD2U13HU3EU2EU2EU3EU2REUER3E2R3EURFR
ERER10FRFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFGLGLR
2DRFDU3NLENUFD4GD3GD3GD3G2DL2H2EUBU2UR2U
RU3RU4LULDLDGLD4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2
FDFDF5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6
3 DRAW"GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGLGLGL2GLGL2G
LD8R16U2EU5BR6FER8ERE3UEUE3UEUE3UE4UHU5H
D7LG5LGL2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8GRD2F
DFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU3HU7HU4LU3RD2U
5EU2RUEURUEDR8D3FDFD2GDBU8BLL2EL7G2BD4R2
UEFURUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD
4 DRAW"BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR4R2E2BU3URB
D4DBE3FDGBL2GFR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6HBH3DL
3U2FR14BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUBEUHBL2BH
L2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRDBD5NELGL2HBE
2L2HBL3FH2GU2EBU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL4GN
R6LGRBR14EHBH3BUU2BU5HBU4E2FG2DF2D4FD4F3
DFDFD3FU2E3
5 PAINT(X,65):PAINT(X,110):PAINT(105,Y):
PAINT(140,Y)
6 FORS=0TO3000:NEXT:FORJ=9TO0STEP-1:FORI
=107TO127STEP20:COPY(I-J,46+J)-(I+J,141+
J)TO(I-J,45+J):NEXT:NEXT:FORS=0TO3000:NE
XT:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(230,200):PRINT#1,
"END"
7 GOTO 7
```

※掲載リストに付いている番号は、付録ディスク上の整理番号です。

☆「AVフォーラム」への投稿募集中／　応募要項は79ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

は。大傑作、まあ写真を見てちょうだい。よく、千円札を折り曲げて笑わせたり泣かせたりする、アレです。はじめて見たときは編集部一同、大笑いしました。

『ＭＳＸでメガドライブする』（おめあて／1990年９月号）。フフフ、鬼太郎のオヤジが車で走り去る、というギャグなのだった。塾長は、個人的に水木しげるのファンであったりもする。

『水の中』（裏鬼門／1990年10月号）。うーん、立体的なスクロールが涼しそう。夏向きの作品です。

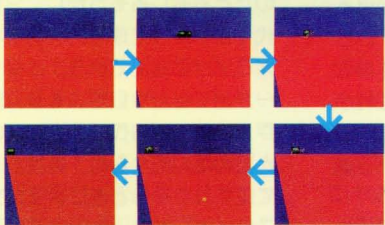
『すごいくるま』（浜岸雄／1991年３月号／下のリスト）。ディズニーだとかいった、アメリカン・コミックの味があります。

『タイトル』（おめあて／1991年３月号）。ＬＩＮＥ文とＤＲＡＷ文だけで作っているのだが、まあそっくり。

『Silent Eve』（ＤＸ１４／1991年６月号）。静かにサンタクロースが空へ去っていく。うーん、美しい。

『ＢＬＩＮＤ』（ＮＡＶＡ／1991年８月号）。スペースキーでブラインドが開いたり閉まったりする。アイデア賞ですね。

『こんな人もいる』（しみみ／1991年８月号）。ほっておくと、目と唇がてんでばらばらのほうへ動いていってしまう。スペースキーでもとの位置に戻ってきます。なんとなく、知っている顔だと思うのはなぜだろう。

Visual-ONLY シリーズ No.6
すごいくるま＊ ■福井県・浜岸雄

「チキチキマシン猛レース」を思わせる擬人化された車の表現。グレートです

```
1 COLOR1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE
(40,12)-(2,0),,BF:LINE-(6,4),4,BF:FORA=0
TO1:CIRCLE(6+A*13,12),3,5:PAINTSTEP(0,0)
,1,5:LINE(29+A*7,13)-STEP(1,1),1,B:LINE(
9+A*20,2)-STEP(8,3),3,BF:NEXT
2 FORA=0TO30:C=0:FORB=1TO25STEP1+A^2/18:
COPY(B,0)-(B,14+(A>13)*2)TO((A-FIX(A/6)*
6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:FORB=
0TO25STEP1+(25-A)^2/300:COPY(26+B,0)-STE
P(0,12-(A>4)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22
+FIX(A/6)*20+(A>23ANDC>7ANDA<30)*(1-(A>2
4))):C=C+1
3 CIRCLESTEP(0,4-(A<11ORA-RND(-TIME)*3>2
4)*120+RND(-TIME)*9),2,14,RND(-TIME)*6,R
ND(-TIME^3)*6:NEXT:NEXT:LINE(26,0)-(26,1
3),4
4 SETPAGE0,0:CLS:LINE(0,65)-(255,211),8,
BF:LINE(3,60)-(30,211),4:PAINT(0,65),4:F
ORA=1TO156:COPY(0,0)-(26,14),1TO(255-A,5
0):NEXT:FORA=0TO30:COPY((A-FIX(A/6)*6)*4
0,20+FIX(A/6)*20)-STEP(37,16),1TO(99-A*3
+(A>24)*4,48):FORB=0TO15-(A=30)*1500-(A=
29)*700
5 NEXTB,A:GOTO4
```

Audio Visualシリーズ

さて、最後のコーナーは、音とビジュアルの総合作品。

『梅雨』（Ａ１／1989年10月号／下のリスト）。雨、地面に小さな円を描く。音はたいしたことないけど、日本人の情緒に訴えるものがありますね。

『ポンプとふうせん』（ＡＯＴＡＸ／1989年11月号）。単純だがおかしい。だんだん風船が大きくなって、割れる瞬間が近づくのを恐怖しつつ待っている。音はやさしい。

『夜のエジプトバスツアー』（ＭＡＣＫ竹中／1990年３月号）。バスの「ゴーッ」という音のためにリアリティがグッと増している。

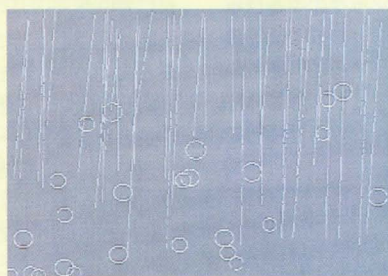
『羊が１匹』（Romi／1990年３月号）。ブオーンと柵をジャンプする高さ、退場時の動き、いずれにも一流の輝きがある。

『通路を走る!!』（ＡＯＴＡＸ／1990年４月号／下のリスト）。壁が揺れるのと、走る足音が同期しているので、実際に通路を走っている感じが生まれる。

『再生・逆再生』（ＡＯＴＡＸ／1990年６月号）。ボールの動きが再生・逆再生されるのもおもしろいけど、音のほうもていねいに作ってあるのがうれしい。

『へそかくせ』（裏鬼門／1990年９月号）。約２分待って、実際にカミナリが表示されるのはほんの一瞬という意地悪プログラム。でもビジュアルはよくできている。

『男女交際によくある風景』（ろんぐＴＥＡＭ／1990年９月号）。ジェットコースターのシミュレーションなのだが、ゆれぐあいがうまくできていて、怖かったのを思い出してしまった。

Audio Visual シリーズ No.1
梅雨＊＊ ■岡山県・Ａ１

しとしと。ぴっちゃん。地面はすでに雨がたまって水がはねる。グレイが地味で美しい

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN7:SETPAGE0,1:CLS:P
AINT(0,0),14
20 FORI=0TO99:CIRCLE(RND(1)*500,RND(1)*1
50+60),RND(1)*5+9,RND(1)*8+6:LINE(RND(1)
*500+6,RND(1)*20)-STEP(-RND(1)*30+3,RND(
1)*100+80),RND(1)*8+6
30 NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):SETPAGE1:SOUN
D8,15:SOUND7,1
40 A=13:FORI=6TO13:COLOR=(I,7,7,7):COLOR
=(A,5,5,5):A=I:NEXT:GOTO40
```

ちえ熱の
ＡＶグラフィティ

わたしのサウンドフォーラムに投稿されてきた手書きのプログラムを打ちこむ仕事が始まったのは、ＭＯＴＯＲ命令が禁じ手になった1989年４月頃だ。その頃の作品で強烈に印象に残っているのが中山正智の「蛍光灯」（1989年８月号掲載）。これを見た人は必ず"へー"、と感嘆をもらしたものだ。作品じゃなく手紙にも印象深いものがある。ＴＡＫＥ竹の「友法」（1989年10月号掲載）はピコピコと鳴る、いかにもＵＦＯポイ音はしない。コメントに「ＵＦＯの音など、たいていの人はきいてないのだから、どんな音でもいいのだぁー!!」だって。これはおかしかったなあ。「蛍光灯」をきっかけにビジュアルに力をいれた作品が多くなり「ＡＶフォーラム」へとかわっていった。「冬の夜空・雪の物語」（1990年２月号掲載）という窓枠が描かれ、粉雪がシトシト降る作品がきれいだった。

今まで打ちこんだリストをつなげれば東京タワーの高さを越えるだろう。ほとんど１人で打ちこんできたのだ。むかしはプログラムの打ちこみなんて、地味で疲れる作業でいやだった。今ではこれがけっこう気に入ってる。（終）

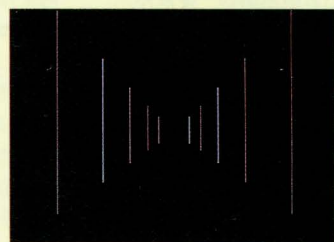
ＡＶフォーラム管理人・ちえ熱

『ソナー』（ＴＯＭ／1991年３月号）。「ピーン」というソナーの音が良い。『沈黙の艦隊』ふうの作品。

『音叉』（ＤＸ１４／1991年７月号）。音の波の視覚的表現。余韻が残るのが美しい。

『ミステリーサークル・宇宙人説』（ふらっとまぁしゅ／1991年８月号）。ミステリーサークルのモワレが畑っぽくてきれいです。

あ、終わりだ。

Audio Visual シリーズ No.5
通路を走る!!＊ ■神奈川県・ＡＯＴＡＸ

走る人の上下の動きを、壁のほうの上下動でうまく表現している

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:SOUND7,7:SOUND6,0
20 FORI=20TO97:C=C+1+(C=10)*10:A=EXP(I/2
0):B=SIN(3.14159/4.5*C)*A/5:LINE(127+A,1
05-A+B)-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105-A+B
)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND8,0:FORI=1TO10:COLOR=(I,0,0,0):C
OLOR=(IMOD10+1,7,7,7):NEXT:SOUND8,15:GOT
O30
```

お★題

１月号のお題「夢」　うーむ、このお題は前にもあったかもしれないと思いつつ、新年の初夢もひっかけて、これに決定。夢、みてます？　塾長には定型の飛ぶ夢があって、よく見るんだけど、解釈は非常にかんたんで、おしっこしたいという体のサインだ。フロイトの夢の判断とかもあるけど、解釈はどうでもいいとして、いろいろな人の夢の話を聞くのはおもしろい。ぜんぜん普通そうな人なのにとんでもないワイルドな夢の話をしてくれたりします。男女差も大きいなあ。まあ、わかりやすいところで、「大きくなったらプロゴルファーになって」とか「東京でマイホームを持つのは夢にすぎない」とかいうのも可。しめ切りは10月８日必着。

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】１回採用されると「Ｍ」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと５段階で昇進。「MSX」達成者にはＭファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で１万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

第22回 ■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

『ソーサリアン』オン・マイ・マインド

思い出話などをいくつか

お久しぶりの『ラビリンス』である。今月は『ソーサリアン』発売記念ということで、『ソーサリアン』の思い出などを書き連ねてみようと思う。

この『ソーサリアン』、最初の88版が出たのが、1987年の12月だ。なんと4年越しの恋が実った、というべきでこういうところからもMSXユーザーの熱心さも感じられるしだいであるが、このゲームのプロトタイプを見たのはいつごろだったろうか。確か、9月ごろだったと思う。このへんの話は、以前にもしつこく書いているので、またか、と思われそうだが、しょせんこのページは、年寄りの繰り言っぽい傾向があるのであきらめていただきたい。

スクロールのルーチンなんかは『ロマンシア』から発展したもので、特に最後に出てくるヴァイデスがソーサリアンがつながってぐるんぐるんするのに似ているでしょ。あれなんですね。

それから1か月ぐらいして立川のファルコムに行ってみると、かなり進んでいて、ダミーっぽい背景グラフィックの中をびゅんびゅんキャラが動いているのを目撃したわけである。それから1か月で大きく進歩していた。魔法や、町なんかがほとんどできていた。うーむ、このへん記憶があいまいだ。順番はこの通りなのだが、時期がねー。なんせ4年前だもんね。この間の状況をぱおぱおとしては興奮をまじえつつ某誌に紹介していたのだが、とんでもない作品が出るものだな、と思っていた。いちばん感心したのが、町で仕事にありつくという設定で、これが木屋さんが話していた生活そのもののRPGの第一歩という気がしていた。

話はそうとう前になるが、将来どんなゲームを作りたい？という質問に、勇者たちの実際の生活をシミュレートしたRPGを作りたい、という答えが返ってきたことがあった。そこでは勇者といえども生活費の心配をしなくてはならず、近所づきあいだってある。冒険に行くのもいいし、ずっと町で生活していてもいい。そんなゲームだ。ここからは個人的な想像だが、勇者には知名度や信頼度なんていうパラメータがあって、それが高くないと冒険の依頼さえこない、なんていうのだとおもしろそうだし、3世代ぐらいかけて理想的な勇者を作り上げるなんていう、ユーザーが出てきたりして。そう、江戸っ子だって3代続いていないとだめなんだからね、勇者だって生まれてくるときにドラゴンスレイヤーを持って出てくるなんていうのがあってもいいかもしれない。とにかくそんなゲームが夢だったわけで、そういう意味で『ソーサリアン』はその夢に一歩近づいたわけであった。『ロードモナーク』もそういうノリはあるもののちょっと違う。最近は木屋さんとお話しする機会はめったにないが、きっとそういう構想は持ち続けているはずで、いつか現実化されるのを楽しみに待っているしだいである。

さてさて、話をもとにもどそ

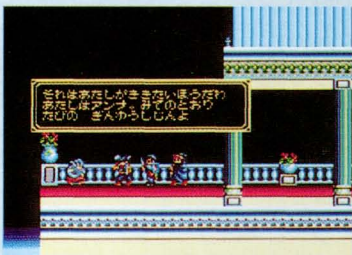
⬆毎度！

⬆これが凶悪なシナリオ「氷の洞窟」

「天の神々たち」グラフィティなのだっ！

⬆この女、なんとなく怪しいのである

⬆これでいちおう天界に行けるんだけど

⬆こうやって神様達のごきげんをとらないと

⬆やったぜ。アンナがついてきてくれた

⬆神様の前で演奏。音がいいんだよね

⬆ラストの戦闘シーンまで美しい

う。そうこうするあいだに『ソーサリアン』は見事完成し、好調な売れ行きを示したのだが、完成版ができてからのぱおぱおの生活はかなり悲惨なものであった。もともと、ゲームの早解きなど得意だったわけではない。ゲームはじっくり楽しめばいいと思っていたの。だが仕事となると、そうとうがんばって解かなくてはならない。しかも、88版はアクションの要素もあって、ある技を使わないと、ほとんどのシナリオがクリアできない仕組みになっていた。これは語るも涙の物語で、ほんとの話、ぱおぱおは泣きそうになった記憶がある。MSX版ではそんなことないので、安心してプレイしてほしい。それは2段ジャンプというできてしまうと簡単だが、できないときは一生できそうもなくなる、という微妙な技なのである。

恐怖の「氷の洞窟」!!

断っておくが、98版やMSX版にはこの2段ジャンプはないので、安心していい。参考までに説明しておく。ふつうのジャンプで飛び上がる高さは決まっていて、2段ジャンプというのは、ふつうのジャンプをして飛び上がったところで再度ジャンプをすることで、ふつうの倍の高さに飛び上がる技なのだ。これが1回ならまだいい。何度もやってたまたま成功すればいいわけだから。だが、これを失敗せずに3度続けるというのは、かなりの難事業である。これが「氷の洞窟」にあったのだ。先ほど泣きそうになった、というのはこのシナリオだった。いや、泣いたかもしれない。記憶は定かではない。しかも悪いことにぱおぱおはこのことを『ピラミッドソーサリアン』まで知らなかった。初めて、98版で遊んだときは、愕然(がくぜん)としたものだった。これまでのおれの苦労は何だったのだ。

とにかく、そういうわけで「氷の洞窟」にはいまだにいい感情は持っていないのである／　逆にいまだに好きなシナリオが「天の神々たち」だ。これはストーリーも単純明快で、しかもひっかけらしいひっかけもなく、おまけに音楽がすばらしいもので、何回でも遊びたくなるようなできだった。かわいいお話である。「ジャックと豆の木」ふうの仕掛けがあったり、美しい音楽がすさんだ心をやわらげるといった、ちょっといい話があったりで、心あたたまるストーリーなのである。これは誰もが認める名作といわざるを得ない。

あとは「メデューサの首」。ラストのドラマチックな展開は出色である。やっぱりNPCが出てくるのがいいみたいで「ロマンシア」も評判いい。「紅玉の謎」なんかもかわいいシナリオだった。

だが、いい思い出は希薄なのに対して、苦しかった思い出は後々まで残る。苦しかったのは「盗賊達の塔」だ。先月号のマップを見ていただければ、そして実際にプレイしていただければわかると思うが、あのマップの広さ。ぱおぱおは最初にプレイする特権を持っていたが、そのことは同時に何も資料がない、ということも意味するのだ。あれは苦労した。

追加シナリオはMSXに移植されるかどうか、未定だが、これもいいできだ。中でおもしろかったのが「アマゾンの剣」だ。マップが斜め俯瞰(ふかん)でなんとなくエッシャーの絵を連想させる、ふんいきのあるマップであった。ストーリーも凝っていたしね。

ま、そんなこんなで年寄りの思い出話で終始した、『ラビリンス』であった。とにかく、本誌が導火線になって誕生したMSX版『ソーサリアン』。心行くまで楽しんでほしい、というのが今の気持ちである。まだ買っていない人は、ぜひ購入を検討してみてほしい。MSXユーザーの必携アイテムだぞっ／

DM fan

ディスクマガジン・ファン

学校も始まってしまい、楽しい夏ももう終わりだ。なんだかさびしい気がするのは不思議だ。どうも何かやり残している感じ。だが、DSはそんなことはない。パワー全開だ！

2DD DS#29

●2DD×2♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中（毎月上旬発売）
●コンパイル

8月に発売になったDS28号をもう遊んだだろうか。で、オリジナルゲームの『怒濤のバーガーショップ』ってけっこうすごかったでしょ。スピコンなんかほしくなるくらいに忙しい。お客の注文に応じてその商品を出すだけだというのに、すぐわけがわからなくなってパニックになってしまう。コンパイルのオリジナルゲームはそうかんたんには攻略できないのだ。にもかかわらず、かどうかはさだかではないけど、今月もオリジナルゲームが入る。その名も『ジャンプ・ヒーロー』。ひたすら上へ上へとジャンプを繰り返して高いところへ上がっていく。キー操作の技が決め手かな。そうそうオリジナルゲームといえば、もう1本。『ちょっとえっち#2』もある。これもすてがたい趣がある。

そのほかにはBGVの『ぷよぷよ物語』や『ドラゴンクイズ』の遊べるバージョンが入る。下には紹介していないけど、おなじみ連載AVG『ノーザンクォーターズ』Ⓟ、『新・帰って来たクイズII』Ⓟなどもりだくさん。

↑いつも女の子だったのに変わったね

オリジナルゲーム ジャンプ・ヒーローⓅ

コンパイル

変な顔のおじさんがプレイヤー。ベルトコンベアや左右にゆれる床を踏み台に上へ上へ行く。高い床はつかまってはい上がるのだ。

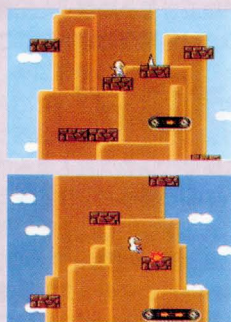
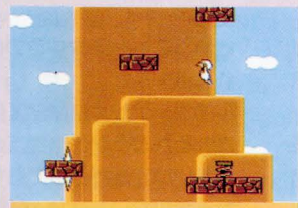
BGV ぷよぷよ物語㋢

コンパイル

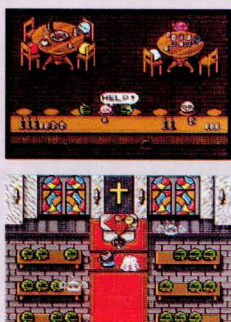
ピンクのぷよぷよが悪いぷよぷよにからまれている。そこへ正義の味方のぷよぷよ現れる。そして助けられた彼女は恋に落ちて……。

ドラゴンクイズⓅ

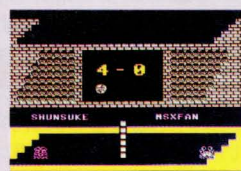
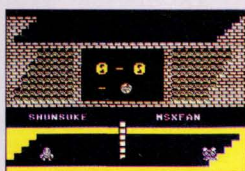
コンパイル

ドラゴンをあんまりかわいがるんで、すねてドラゴンと家出しちゃった女の子を捜すRPG。モンスターとの闘いはすべてクイズというのがミソ。だってここはクイズ王国なんですから。

オリジナルゲーム ちょっとえっち＃2Ⓟ

コンパイル

えっちといえば、すけべのことでしょうか。すけべといえば、何でしょう。とにかく女の子の肌をあらわにさせることでしょうか。だけど、こうやっていってるほうがえっちだな。

エキサイティングアタックⓅ

MSX・FAN

たんなるバレーなのだが、レシーブやアタックにいろんな技がある。登場するのもナゾノハゲなんてゆかいなヤツがいて、親しめるし、1人プレイ、2人プレイ、ウォッチモードがあるのも親切。

※㋢マーク……デモ　Ⓟマーク……遊べるもの

FAN-NEWS

カクテル・ソフト
☎03-3200-9834
発売中

ナイキ

媒体	2DD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

物語を重視したSFアドベンチャーゲーム。銀河系一周レースで見事優勝できるか!?

アテナ皇女を無事に救い出せ！

主人公のナイキは銀河系一周レースの昨年の優勝者だ。今年も優勝をねらって相棒の美歩鈴(みぽりん)と2人でレースに出場した。レースは7つのチェックポイントを通り地球にもどってくるというもので、過酷なコース設定のため、毎年多くのリタイヤが出て、完走するのでさえ難しいといわれている。そんなレース中、ナイキたちのもとに緊急連絡がはいる。内容はアテナ皇女を救出してほしいというものだった。アテナ皇女は何者かに誘拐され、レースに参加している船のいずれかに監禁されているらしい。いったい誰がなんの目的で？ レースに参加しているナイキは極秘に各船を調査することになった。

ゲームは、文章形式のコマンドを選択していくアドベンチャーで、プレイ中の選択が後の展開に影響するぞ。

銀河帝国第一皇女。ナイキとは昔、恋人同士だった

スタート直前、いよいよ出発だ！

ナイキ　この物語の主人公。いやらしいが、もとは銀河帝国の軍人

美歩鈴(みぽりん)　ナイキのパートナー。色々な面でナイキをサポートしてくれる

フルスト　3年連続優勝したこともある実力者。ナイキの最大のライバル

これがゲームの基本画面だ。文章形式のコマンドを選択していく。コマンドの選択によっては、×××できたり、死んでしまったりするので、状況を考えて注意深く行動しなければならないが、ときには大胆に行動することも必要だ。画面写真はミーユという女の子が悪者に襲われているところ

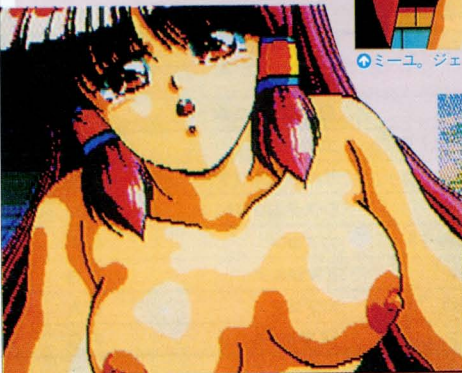
こういうチェックポイントが7つある

もちろんHも、もりだくさん!!

ゲームで出会う女の子のエッチな画面が見られるかどうかはコマンドを選ぶキミの腕しだい。また、ゲームを終わらせたら、航海日誌という形でエッチな画面を見ることもできるぞ。

ミーユ。ジェットコースターの上で

サラ。助けてあげたお礼に×××を……

しばられている美歩鈴。実は彼女には暗い過去が

美歩鈴が裸で？ これは夢なのか？

初めてだからやさしくしてね♡

★おまけ

ナイキにはおまけモードがついていて、ナイキ航海日誌（グラフィック）、音楽モード、きゃんバニ・ビッグバン（クイズ）が楽しめるぞ。

これはクイズの画面。全て正解すると……

今月の いーしょーくー情報

「いーしょーくーはまだかいな!?」改め

今月から突然1ページになった移植情報である。1ページでもパワーは旧連載と変わらない、という意気込みでいってみたい、と思う。今月から登場したのは、累計ベストテンで、これでいっそう移植希望の傾向がつかめるのではないかと、思っている。

さて、先月の主役ともいえた『ブライ下巻』だが、今月もお便り多かった。もう、かなり過激なものが多くて、恐ろしくて掲載できないものばかりである。

やはり、上巻が出て下巻が出ないのは、どんな説明も通用しない、ということなのだろうか。あ、いっとくけどこのページが見開きから1ページになったのは、どっかから圧力がかかったとか、そういうのではない。これは純粋に編集部内部の事情によるものだ。

で、先日リバーヒルソフトに行ってまいりました。結論からいうと状況は先月号で書いた通りでいまだに出るか出ないかは決まっていない。他社から出ることも含めて、検討中ということである。なんとも歯切れが悪いのだが。これまでリバーヒルでMSX版の移植を担当してきたプログロマがいなくなった、とか、会社のシステムについての説明があったのだが、残念ながらMSX版が出ていないことのユーザーが納得できるような説明はなかった、と思う。あとは第3者がなんとかがんばってリバーヒルから奪い取るようにして、出すしかないのではないだろうか、という印象である。要するに、これまでMSX版には独自のインターフェイスやグラフィックを用意して、移植というよりもオリジナルと同じ労力を使って開発してきた。それがMSXユーザーの支持を得た要因だと思う。だが、現状ではそういう形での開発は社内では不可能だ。といって、どこかに移植を依頼して、純粋に98からの移植を行ったら『ブライ下巻』MSX版は出るかもしれないが、MSXユーザーは納得しないのではないだろうか、ということなのだ。そういうところでいわば決断を保留している、という状態なのだ。お話はよくわかるし、同情できるのだが、ユーザーの立場からみたらどうだろうか、という気がしてくる。

なお、この『ブライ下巻』と『サイレントメビウス』『プリンセスメーカー』の3作品は水面下での交渉が進行中であることを報告しておく。

注目の3本はこれ!

↑アニメ映画も公開された「サイメビ」。累計ではトップだ。画面はPC-98版

↑格闘技ブームも手伝い、「ストリートファイターII」も急上昇。画面はアーケード版

↑大人気の「ファイナルファンタジーIV」がはやくも初登場。画面はスーファミ版

さて、順序が逆になったが今月のチャートを見てみたい。上位4つは変化なし。根強い人気である。『ストリートファイターII』がさらに上がっている。これは違うんじゃないの? というようなことを書くと反発して上がるという傾向があるみたい。初登場は『ファイナルファンタジーIV』。これは現在はまっている。これはスーファミならではという演出が随所にあるかんな。累計では『サイレントメビウス』がやはりトップだ。

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	PG	109
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	71
3	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	52
4	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	49
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	48
6	10	ストリートファイターII	カプコン	A	42
7	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	39
8	15	天地を喰らう	カプコン	GA	32
9	5	大戦略III '90	システムソフト	P	29
10	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	28
11	8	ファイナルファイト	カプコン	GA	24
12	10	ジーザスII	エニックス	P	23
13	64	ルーンワースII	T&Eソフト	P	19
14	14	パロディウスだ!	コナミ	PA	18
15	24	ロードス島戦記II	システムソフト	P	16
16	14	A.III.A列車でいこう	アートディンク	P	15
17	22	天と地と	コナミ	P	13
18	初	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	12
18	16	グラディウスIII	コナミ	GA	12
20	14	ポピュラス	イマジニア	PG	11

■8月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	701
2	シムシティ	イマジニア	PG	613
3	ダイナソア	日本ファルコム	P	421
4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	363
5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	359
6	大戦略III '90	システムソフト	P	330
7	ファイナルファイト	カプコン	GA	296
8	ポピュラス	イマジニア	PG	265
9	天地を喰らう	カプコン	GA	264
10	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	201

■1991年1月号より8月号までの集計

発売中のNewソフトを再チェック

10月のクセして、この原稿を書いているのは8月のあたま。今月は、夏休み進行のためしめ切りもはやく、ON SALEの集計期間も短くなっちゃたん。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2/2+。●はMSX、MSX 2/2+。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

7月15日から8月2日までに発売されたソフト

7月24日●スーパープロコレ(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)
7月31日●エアホッケー(D)/アスキー/2,980円
●シューティングコレクション(D)/アスキー/2,980円
8月2日　毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円♪

※『エアホッケー』『シューティングコレクション』は、MSX-GUN(アスキーより発売中の『ダンジョンハンター』に付属の光線銃/1万2800円)が必要です。

撃って、カ・イ・カ・ン『シューティングコレクション』。MSX1から遊べるぞ

斬って、カ・イ・カ・ン『毎日がえっち』。目指すは、千人斬りだ

J&P渋谷店 売り上げベスト10

やっぱりというか当然というか予想どおり1位は『ソーサリアン』。夏休み進行もあって、左の発売されたソフトの期間内にはいらなかったけど、ベスト10の集計には間に合いトップだ!

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ソーサリアン	ブラザー工業
↗	2	—	ディスクステーション#28	コンパイル
↗	3	4	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	4	10	銀河英雄伝説Ⅱ DX Kit	ボーステック
↗	5	—	ルーンマスター三国英傑伝	コンパイル
↘	6	1	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
↘	7	3	ディスクステーション#26	コンパイル
↗	8	—	ピーチアップ8	もものきはうす
↘	9	5	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↗	10	—	ナイキ	カクテル・ソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(8月1日から15日までの集計)

『ディスクステーション#26』が3か月連続で登場。もう『#28』まで発売になっているのにスゴイ!

ユーザーの主張

今月のテーマ『ソフトハウスさん教えてね』

さてさて、8月号で募集したテーマは「ソフトハウスさん教えてね」。日頃、ソフトについて疑問に思っていることや、メーカーの方々に聞いてみたいことなんかをハガキに書いて送ってもらったというわけだ。全国の読者から、いろんな質問がとどいたので、いくつか紹介していこう。

●質問1「なぜ、ブラザー工業さんは『ソーサリアン』をタケル設置店でしか売ってくれないのですか? 山口県にはタケルが1台もないので、福岡か広島へ行かなければなりません。ちなみに福岡までは直線距離にして70キロ、広島までは90キロもあります。通信販売は親がダメだというのでできません。ブラザー工業さん、なんとかしてください。お願いします」(山口県/いいな尾介クン)

そうか、山口県にはタケルがないのか。うーん、『ソーサリアン』が買えないなんて、えらいこっちゃ。とにかく、ブラザー工業に聞いてみよう。

「今回の『ソーサリアン』の発売方法についてですが、私どもではタケルによる販売を基本とし、記念として1万本だけ特別にパッケージ版をつくりました。ですから、このパッケージ版につきましても、扱いはタケル版と一緒ということになります。また、今月から〝NEW TAKERU〟を1か月20台くらいの割合で各地に設置していく予定です。その候補地のなかには、もちろん山口県もはいってますので、もうしばらくお待ちください」と、語ってくれたのは、ブラザー工業の荒川さん。タケルが置かれるのを待つか、親を説得して通販で買うかはキミしだいってわけだ。

つづいての質問はこれ。

●質問2「工画堂スタジオさん、『シュヴァルツシルトⅢ』は、いつになったら発売されるんでしょうか? ヒントを請求したときに同封されていたチラシによると、〝開発好調!〟だそうですが……」(兵庫県/脇山剛クン)

このハガキには、工画堂スタジオの谷さんが答えてくれた。

「現在、年末発売にむけ、PC-98版の『シュヴァルツシルトⅢ』を開発中です。ただ、MSX版につきましては、いまのところ発売の予定はありません。ですから、開発好調というのも98版のことだと思います」

ちょっとガッカリ……。けど、時期がくれば移植されるんじゃないかなあ、とも思う。そう願いながら、つぎのハガキにいってみよう。

●質問3「ボクはコンパイルの大ファンで、毎月『ディスクステーション』を買っています。将来はコンパイルで働きたいと真剣に考えています。どうしたらコンパイルにはいれますか?」(広島県/大西祐介クン)

さっそく、コンパイルの演芸……、いや営業の田中さんに話してみた。

「私の場合、カラオケ屋で歌っているところを、いまの社長にスカウトされました。これ、ホントの話ですよ。学歴とかなんとかではないんです。性格が営業向きだったっていうか、なんというか。うーん、たまたま社長に気に入られて、気がついてみたらコンパイルの営業をしてた、という感じでしょうかね。だから、ウチ(コンパイル)にくるとかこないとかは別にして、何かやりたいことがあるんなら、自分を最大限にアピールすることです。ただ、ジッとしてるだけじゃ物事は進展しませんから。だからって、常識をわきまえない人はダメですけどね」

とにかく、やりたいことがあるならがんばってみることだ。

なんか大マジメになってしまったが、今月はこれにておしまい。次回、12月号だが、テーマはとくに決めないでやろうと思う。なんでもかんでもいいたいことをハガキに書いて送ってもらいたい。しめ切りは、9月末日。掲載者にはテレカを進呈するぞ。

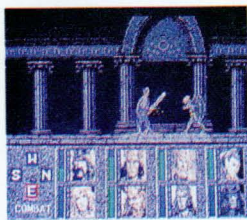
「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係

秋だ!!ゲームだ!! カミングスーン・スペシャル!!
期待の新作にスポットライト

1月号につづいて、2度目になるこの企画。これから発売が予定されているゲームを、開発状況をふくめバゴーンと紹介だ。「発売予定表に載っているけど、いったいどんなゲーム?」ってな疑問もこれにて解決。キミのソフト購入計画の役に立つことうけあいだ。

AD&D®ヒーロー・オブ・ランス　RPG

■ポニーキャニオン/7,500円■9月21日発売予定

もうすぐ発売になるこのゲーム。先月のカミングスーンでも紹介したけど、かなりアクション性の強いRPGだ。ゲーム終了後には、得点が表示されるなど、一風変わったゲームに仕上がっているぞ。

←いかにも海外のソフトってかんじの画面なのだ

サーク　ガゼルの塔　2DD RPG

■マイクロキャビン/7,800円■9月下旬発売予定

『サーク』シリーズの最新作。ゲームの内容については、巻頭のFAN・ATTACKを見てもらえばバッチリ。おなじみのキャラが大活躍のアクションRPG『ガゼルの塔』は、まもなく発売だ。

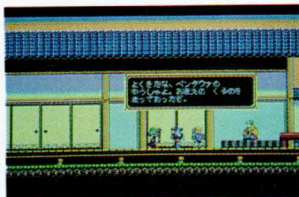
↑キレイなグラフィックは健在だ

戦国ソーサリアン　2DD RPG

■ブラザー工業/価格未定■年末発売予定

戦国時代を舞台にした追加シナリオ。魔法使いの予言どおりに日本にやってきたソーサリアンたちが、信長ら5人の武将に乗り移った魔物をやっつけていくというもの。年末が待ちどおしいね。

↑スシ〜、ゲイシャ〜(画面はPC−98版)

アルシャーク　2DD RPG

■ライトスタッフ/価格未定■発売日未定(92年発売予定)

ライトスタッフのデビュー作。惑星上や宇宙空間をメイン舞台に繰り広げられるSF−RPGだ。キャラデザインは、本誌付録ディスクのタイトル画を描いている木村明広氏。発売は来年になりそう。

↑おもしろそう!(画面はPC−98版)

ソープランドストーリーII・メモリー
2DD RPG

■ハード/5,800円■いちおう秋発売予定

謎の犯罪都市TOKYOを舞台にした美少女RPG。“ヤ”のつくお兄さんがたを倒しつつ、さらわれた恋人ユミコを助けるのが目的だ。いちおう発売予定は秋と、芸術家のさっぽろモモコ嬢はいう。

←ペロンチョだったらいいのに

闘神都市
2DD RPG

■アリスソフト/6,800円■11月発売予定

美少女ソフトのなかでも、とくに前人気の高いこのゲーム。地下迷宮の探索と、闘神大会に優勝するという2つの目的をもった美少女RPGだ。インターレースモードを使ったグラフィックは絶品だ。

↑思わず「ため息」の美少女グラフィック

笑ゥせぇるすまん　第1巻
2DD AVG

■コンパイル/3,980円■12月10日発売予定

コマンド選択式のAVGで、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」という3本のシナリオが入っている。あのテレビアニメが、どういったゲームになるのか興味深い。低価格もうれしいぞ。

↑原作の持ち味をうまく再現している

コズミックサイコ
2DD AVG

■カクテル・ソフト/7,800円(CD付き)■9月14日発売予定

ネプチューン号という宇宙船をメイン舞台にした、美少女AVG。特筆すべきは、サウンドウェア(12センチCD)付きで、7,800円というお値段。女の子のほうも、見てのとおりかわゆくてグーだ！

↑なかなかマブイ♡(画面はPC－98版)

キミだけに愛を…
2DD AVG

■GAMEテクノポリス/7,800円■9月下旬発売予定

SFとかファンタジーとかじゃなく、純粋な学園AVGとして開発中なのがこのゲーム。主人公をとりまく女の子との恋とエッチをモチーフに、アダルトな(大人っぽい)感じでストーリーは展開する。

↑絵もキレイだぞ(画面はPC－98版)

ポッキー2・怪人赤マントの挑戦
2DD AVG

■ポニーテールソフト/7,800円■10月中旬発売予定

ポッキー学園の女生徒を襲う、謎の怪人赤マント。コイツの正体をさぐるため、新聞部員の美少女3人組が大ハッスルしちゃうというAVGだ。前作以上にキレイになったグラフィックには注目なのだ。

↑これぞ美少女♡(画面はPC－88版)

校内写生　1～3巻
2DD AVG

■フェアリーテール/各4,800円■9月中旬発売予定

ソフトハウスみずから、X指定(アメリカで18禁の意味)だとぶちあげたゲームだ。原作になっているのは、あの遊人のマンガだから、全編にわたってエッチのオンパレード。超エッチ美少女AVGだ。

↑遊人のキャラに涙♡(画面はPC－98版)

開発中ゲーム情報
ここだけのはなし その1

先月号の発売予定表のページに『斬　夜叉円舞曲』の発売中止というのをコッソリ載せたけど、みんな気づいたかな？じつはこのゲーム、ここ数か月作業のほうがストップした状態だったのだ。そして先月、ついに中止が決定したというわけ。で、その代わりといっては変だが、秋から年末あたりにアクションパズルを1本予定しているそうだ。それもPC－98版など、他機種のものと同時発売(！)とのこと。内容やタイトルなどはまだ秘密だけど、もうじき発表できると思うのでお楽しみに。

アウターリミッツ

2DD AVG

■もものきはうす/8,800円■11月26日発売予定

『ピーチアップ5』に掲載されたRPGが、タイトルはそのままにAVGに生まれ変わって登場する。戦闘シーンにはカードバトル方式を採用。ダメージをうけるとキャラの絵が過激に変化していくぞ。

↩ひさびさ、もものきの新作だ

エル

2DD AVG

■エルフ/7,800円■11月下旬発売予定

スゴ腕スナイパーの面々が、悪の組織ブラックウィドウに立ち向かうというAVG。すべての行動は15種類あるアイコンから選択する方式なので、とくに♡♡シーンなんか大興奮のエビぞりものだぞ!

↑はやくMSX版を!(画面はPC-98版)

伊忍道・打倒信長

2DD MEGA ROM SLG

■光栄/ROM版:11,800円(CD付き:14,200円)
ディスク版:9,800円(CD付き:12,200円)■11月発売予定

伊賀忍者となって、信長を倒しにいくという、これまでとはまったくの逆パターン。画面からもわかるように、ゲームはかなりRPG色の強いSLGになっている。

↑期待の光栄の新作(画面はPC-88版)

エリート

2DD SLG

■マイクロプローズジャパン/価格未定■発売日未定

かなりまえに1度取り上げたスペースシミュレーション『エリート』だが、このたびPC-98版の発売が決定。うまくいくとMSX版も近々出せるかもしれないとのこと。はやく遊びたい1本である。

↩海外からの移植。編集部にあるサンプルはマニュアルも英語

ドラゴンクイズ

2DD クイズ

■コンパイル/価格未定■9月20日発売予定

家出をした彼女をさがして旅をするという、RPG感覚のクイズゲーム。敵との戦闘はみ～んなクイズ。その数、約2000問。かわいいグラフィックと、だれでも気軽に遊べるところがうれしいぞ。

↩ワン、ツー、クイズ!!

スーパー上海・ドラゴンズアイ

2DD パズル

■ホット・ビィ(タケルで販売)/価格未定■年末発売予定

パズルゲームの傑作『上海』の最新版だ。今回は、麻雀牌バージョンのほかに国旗や動物など牌のバリエーションが増えたり、十二支の動物をかたどった配列になっていたりと、なかなか凝っている。

↑絶対ハマるぞ!(画面はPC-98版)

開発中ゲーム情報

ここだけのはなし その2

このページの上のほうで、『アウターリミッツ』の紹介をしたけど、ここにきて、もう1本もものきはうすの新作情報がとびこんできた。タイトルは『ピーチアップ総集編II(笑)』。なんじゃこりゃ!? まさに(笑)って感じの、へんてこりんな名前だよね。「どうです、いいでしょ!!」と、もものきの営業さんが勝ち誇ったように電話をかけてきたのだ。

中身はというと、ピーチアップ8に入っていたアクションパズル「みらぁめいず」が再登場したり、隠れファンも多い「サナトリウム・オブ・ロマンス」の続編が入ってたりとなかなか。そして、きわめつけは「チンと手と2」。テレビの画面にうつった男性のナニを手で隠していく、という例のアレである。ほかにも、「3画面でドン!」のパート3やら花札やらと内容も充実。ディスク4枚組で12月17日発売予定。ソフトを買うと、またまたものすごくエッチなオマケがついてくるとか。うーん、たまらんねぇ、ホントに。

そして、年末にはマイクロキャビンから『サーク　ガゼルの塔』につづく新作も発売決定。これについては夏のイベントで発表されたので、会場に行った人はもう知ってるよね。タイトルは『幻影都市(イリュージョン・シティ)』で、ひさびさのターボR専用版だ。内容、その他もろもろの詳細については次号以降でドンドン紹介していくのでお楽しみに。

ひとめでわかる！ →→→

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

MSX新作発売予定表

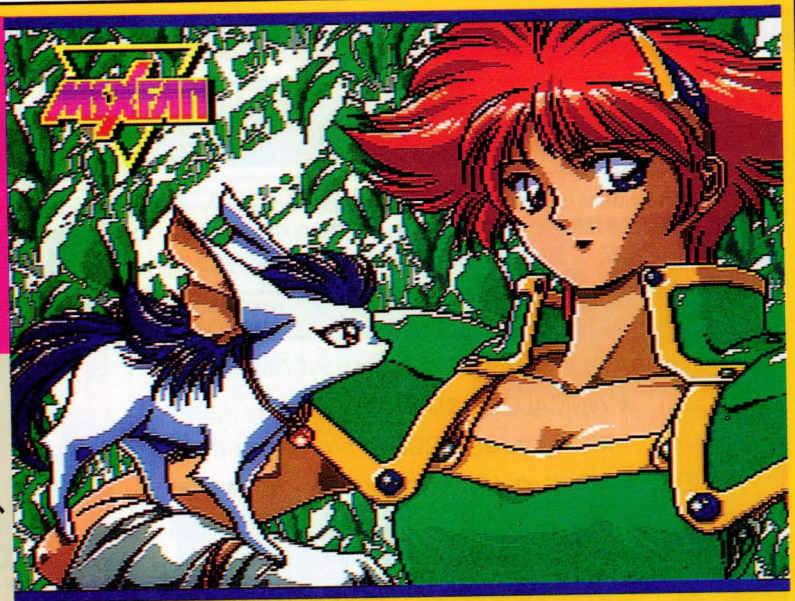
記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本　※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
9月	6日	ディスクステーション#29（D）／コンパイル／1,940円♪
	上旬	★ViewCALC（D：要MSXView）／アスキー／14,800円
	14日	コズミックサイコ（D：CD付き）／カクテル・ソフト／7,800円
	20日	ドラゴンクイズ（D）／コンパイル／価格未定♪
	中旬	校内写生1～3巻（D）／フェアリーテール（X指定ブランド）／各4,800円
	21日	AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（R）／ポニーキャニオン／7,500円♪
	27日	アリスソフト美少女アルバム（本）／徳間書店／1,380円（税込）
	下旬	サーク　ガゼルの塔（D）／マイクロキャビン／7,800円♪
	下旬	キミだけに愛を…（D）／GAMEテクノポリス／7,800円
	下旬	ピンクソックス7（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	下旬	スコアサウルス（D）／ビッツー／価格未定
10月	8日	ディスクステーション#30（D）／コンパイル／1,940円♪
	8日	MSX・FAN11月情報号（本＋D）／徳間書店／980円（税込）♪
	上旬	きゃんきゃんバニー・スピリッツ（D）／カクテル・ソフト／7,800円
	上旬	ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／7,800円
	中旬	殺しのドレス3（D）／フェアリーテール／7,800円
	？	ナイスミディパックMIDIRA Bセット（R＋D）／ビッツー／60,000円
	？	ソープランドストーリーII・メモリー（D）／ハード／5,800円
11月	8日	MSX・FAN12月情報号（本＋D）／徳間書店／980円（税込）♪
	8日	ディスクステーション#31（D）／コンパイル／1,940円♪
	26日	アウターリミッツ（D）／ももの木はうす／8,800円♪
	下旬	エル（D）／エルフ／7,800円
	？	伊忍道・打倒信長（R）／光栄／11,800円♪
	？	伊忍道・打倒信長（R：サウンドウェア付き）／光栄／14,200円♪

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
11月	？	伊忍道・打倒信長（D）／光栄／9,800円♪
	？	伊忍道・打倒信長（D：サウンドウェア付き）／光栄／12,200円♪
	？	闘神都市（D）／アリスソフト／6,800円
12月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン（D）／アスキー／価格未定
		フォクシー2（D）／エルフ／7,800円
		ヴェインドリーム（D）／グローディア／価格未定♪
		笑ぅせぇるすまん第1巻（D）／コンパイル／3,980円♪
		麻雀悟空　天竺への道（R）／シャノアール／価格未定♪
		夜の天使たち（D）／ジャスト／8,800円
		天使たちの午後・番外III（D）／ジャスト／8,800円
		倉庫番リベンジ（仮称）（D）／発売元未定／価格未定
		戦国ソーサリアン（D：タケルでのみ販売）／タケルソフト／価格未定♪
		●ワンダーボーイII　モンスターランド（R）／日本デクスタ／7,800円♪
		ビースト（D）／バーディーソフト／7,800円
		シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／価格未定♪
		スーパー上海・ドラゴンズアイ（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／価格未定♪
		★幻影都市（イリュージョンシティ）（D）／マイクロキャビン／9,800円♪
		3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
		囲碁ゲーム　入門用（仮称）（D）／マイティマイコンシステム／9,800円
		アルシャーク（D）／ライトスタッフ／9,800円♪

※『ナイスミディパックMIDIRA Bセット』（ビッツー）は、MIDIサウルスとカワイの音源（KC-10相当のもの）がセットになったものです。

スーパー付録ディスクの使い方

ここではディスクについての操作方法と内容紹介を掲載。とくに、ディスクの使用方法や注意点などは、ディスクで遊ぶまえに必ず読んでほしい。また、ファンダムなどの掲載プログラムなどは各記事ページも参照のこと。

はじめに

まず、このディスクはMSX2・VRAM128K以上を対象にしている。ただし、MSX1でも、直接ファイルを呼び出して遊べるものもあるので利用してほしい(ファイル名などは121ページの表を参照のこと)。

さて、内容のほうだが、ほとんどのものが右写真のようなメニュー画面から選んで遊べるのだが、ディスクのシステム上の都合や使いやすさなどの理由でBASICやMSX－DOSなどから呼び出すものもある。

これがメニュー画面。ここから好きなコーナーに入る。スペースキーで決定ね！

起動方法

ふつうのゲームと同じようにディスクをディスクドライブに入れて、電源を入れると自動的にディスクを読み始めてタイトル画面が出る(ちょっと待つけど)。あとはカーソルでメニューのなかから好きな場所を選べばいい。

また、本体の電源が入っている状態で始めるときは、ディスクを入れてリセットするだけ。まあ、ようするにふつうなのだ。そうそうFMパックを持っているなら先に用意しといてね。

タイトルからメニュー画面へ

付録ディスクが起動すると、かわいい女の子と不思議な動物のCGが表示され、軽快なBGMが鳴りはじめる。

次に、右の「キー操作」のイラストにあるキーのどれかをBGMが鳴りやむまで押したままにする。BGMが鳴りやむと、カーソルキーで画面の位置を調整できるようになる。

見やすい位置に置いたら、スペースキーを押すと、各コーナーの看板がならぶメニュー画面へ入れるのだ。

基本キー操作

メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここでESCキーを押せば、またメニュー画面に戻ることができる。

コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すと、しばらくしてそのコーナーの小メニューが表示される。

小メニューは、そのコーナーのファイルの説明をするだけのものもあるし、いくつかのゲームなどのタイトルが表示され、それをさらに選択していくタイプもある。ここでもESCキーを押すとメニュー画面に戻る。

小メニューでスペースキーを押すと、収録プログラムが実行されたり、メッセージを表示しおわってメニュー画面にもどったりする仕組みになっている。では各コーナーを紹介しよう。

※このディスクのタイトル画面やメニュー画面が表示されているときにはCTRL＋STOPをしないでください。この場合、ふたたびRUNすると正常に動かないことがあります。

この「すぺしゃる」のコーナーは、雑誌の特集みたいなもの。毎月ビッグな内容でお届けしようと思う。その輝くべき第1回に、マイクロキャビンの『サーク・ガゼルの塔』が登場。そして、『ソーサリアン』も！　読者のみなさんは心ゆくまで楽しんでほしい。

『サーク・ガゼルの塔』オープニング・デモ

協力／マイクロキャビン

もうあと少し待つだけで発売になる『サーク・ガゼルの塔』。今月も巻頭で紹介していたように、マイクロキャビン制作の人気RPGだ。いつもマイクロキャビンは、MSXのためにおもしろくて楽しい、そしてレベルの高いソフトを供給してくれている。今回も期待どおり。とてもすてきな作品である。絵はきれい、音もきれい、のなかなかの出来である。その『ガゼルの塔』のオープニングがまるまるそっくりディスクに入っている。何度見ても感動のオープニングである。そして、ぜひ見てほしいのが、タイトル文字の出るところ。ゆらゆらとなにかがうごめいているかと思って見ていると、すーっとタイトル文字になっていく。これってけっこうむずかしい技なのだ。

デモは1周約5分でエンドレス。あきたら、リセットして付録ディスクのタイトルに戻ろう。

ところで、1キー（テンキーは不可）を押しながらリセットすると直接デモが始まるのだ。

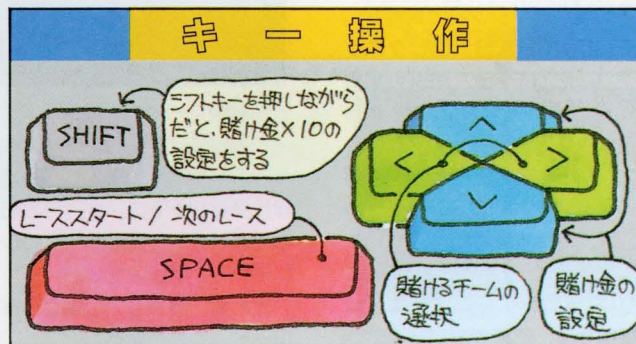
マイクロキャビン永井勝也氏のコメント

基本的に98版をベースとしてMSX、88版をいっしょに作成しました。目玉であるタイトル表示ですが、88版はスピードで非常に苦労しました。その点MSXはVDPの助けをかりて、あっさり作ったわりにはスピードも満足いくものになったのです。付録版ではFM音源がない機種では音がさみしいですが、製品版にはしっかり入っていますし、ターボRで実行すればデモの最初から最後までノーアクセス、ノンストップで実行できます。ぜひ、じっくり楽しんでください。

Mファンオリジナル『ソーサリアンリレー』

協力／ブラザー工業&ティールハイト&日本ファルコム

『ソーサリアン』というゲームは、ふつうのゲームと違っていてシステムというものがはっきりしている。そのシステムのうえで各シナリオが動いているのである。極端なことをいえば、RPGコンストラクション的な要素をもつものである。だから、今回この付録ディスクに『ソーサリアン』のなんらかのものを入れてみようと思ったときに、このシステムという壁に直面してしまったのである。なぜかというと、ものすごく大きい容量をシステムが持っていて、デモを作ろうとすると1枚しかないディスクはパンクしてしまうのだ。そこで、なんとかして、登場キャラクタだけでも使って何かできないかと考えたのが、このMファンオリジナルの『ソーサリアンリレー』。ところが、キャラクタがかんたんにプログラムからひろってこられない。キャラクタ1つ1つがいくつものパーツに分かれて存在するものだから、このパーツがだれのものか、と判断するのがすごくたいへんだった。だって種族で4つ、性別で2つ、年令で3つ、で合計24種類のキャラクタが32個のパーツにわかれている。つまり768のパーツとにらめっこしながらキャラクタをつないでいったのだ。ええん、たいへんだった。こういう苦労も裏にはあったのだ。

そういうわけで、ルールを説明しよう。このリレーは種族、性別、年令の違うキャラクタが3人で1チームを組み、リレーをする。競争するのは2チームあってそのどっちが勝つのかかけるのである。カーソルキーの左右でかけるチームの選択、上下でかけ金を決める。以上を決めたら、スペースキーで実行。あとは応援するのみ。こうして8チーム出場のトーナメント形式が7試合終えれば終了。所持金がなくなっても、観戦はできる。ちなみにキャラクタの表示は種族、年令、性別の順。若いほど走りも速いのだ。

⬆WIZはウィザード、ELFはエルフ、FIGはファイター、DWAはドワーフ。Yはヤング、Aはアダルト、Oはオールド。Mは男、Fは女の略。どっちが勝つかな？

ゲームプログラム11本！

やった！　ファンダム読者の長年の夢を実現。すべてのゲームがいますぐ遊べるぞ！

長いプログラムをコツコツと打ちこみ、確認用データでチェックをし、そしてついに動きはじめたときのあの感動。ファンダムの愛読者なら、だれでも経験があるだろう。今月から、ディスクユーザーはその「感動」とお別れすることになる。

そのかわり、これからはもっと広い世界での感動に出会うことになるだろう。今月は、超絶おもしろゲームが11本、ギシギシにつまっている。

スーパー付録ディスクには、1画面タイプから超ロングのFP部門まで全プログラムを収録。付録ディスクを起動し、メニュー画面からファンダムのゲームを遊ぶこともできるし、BASIC画面から、それぞれのプログラムをふつうにロードすることもできる（ファイル名は121ページ参照）。

だが、付録ディスクの内容は絶対に書き換えてはいけない。書き換えると、あのすばらしい『ガゼルの塔』のオープニングデモが破壊される恐れがある。そうなったら編集部では責任は持てない。1人で泣きなさい。

そうならないためにも、ファンダムなどのBASICプログラムは、別のディスクにコピーしておこう（右のカコミ参照）。

ファイルコピーの方法

付録ディスクには、ファンダムやFM音楽館などのBASICプログラムばかりではなく、いろいろなデータを収めたファイルやマシン語のプログラムなどが入っている。しかもそれらがびっしりとスキマなくディスクに収められているので、これ以上、どんなファイルも増やすことができないし、1つでもプログラムを書き換えたりするとうまく動かなくなる恐れがある。だから、付録ディスクは、かならずライトプロテクトタブを開けた状態（書きこみ不可）で使用するように注意してほしい。

プログラムを改造したり、データをセーブしたりするときは、かならず、別のディスクに必要なファイルをコピーして、コピーしたディスクを使うようにしよう。

■コピーのしかた

ここでは、1台のディスクドライブで、『SILVER SNAIL』のリスト『S-SNAIL.FDG』をコピーする場合を例にとって説明しよう。

①ディスクをいれずにMSX本体の電源を入れる（またはリセット）
②Disk BASICの初期画面が現れる
③付録ディスクをセットする
④121ページでファイル名を確認し、以下の命令を間違いなく打ちこんでリターンキーを押す

COPY　″A：S－SNAIL.FDG″ TO ″B:″

※「S-SNAIL.FDG」の部分がファイル名。じっさいにはここにコピーしたいファイルのファイル名を入れる

⑤にすると、

Insert diskette for drive B: and strike a key when ready

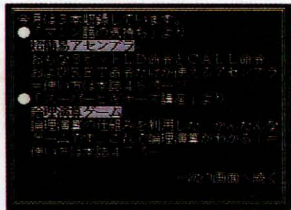
というメッセージが出る。『Bドライブにディスクを入れてください。準備ができたら、なにかキーを押してね』という意味だ。Bドライブなんてどこにあるのか。じつは、ドライブが1つしかない機種では、AドライブとBドライブが二重人格のように同一ドライブのなかに住んでいて、必要に応じてどちらかが表に出てくるのだ。ここでは、Bドライブ（コピー先）が表に出てこようとしている

⑥プログラムを入れたいディスクをセットして、なにかキーを押すとガガッと書きこんで、また、
Insert……
というメッセージを出す。こんどは「for drive A:」というメッセージになる
⑦そこで付録ディスクをふたたびセットしてキーを押す
⑧以後、これをくりかえし、最後に「Ok」が表示されるとコピー完了。これで、ファイル名もおなじプログラムがべつのディスクにコピーされたことになる

ほかのファイルも同様だ。

掲載のサンプル・プログラム集

ファンダム「スーパービギナーズ講座」「マシン語の気持ち」、そのほか「BASICピクニック」などプログラム関係の記事で掲載したり、使用したりするプログラムを収録。今回は、

・「マシン語の気持ち」より「超簡易アセンブラ」（リストと使い方は本誌に掲載）
・「スーパービギナーズ講座」より「論理演算ゲーム」（リストは掲載せず、記事で遊び方、使い方を解説）
・「BASICピクニック」より「FM音源音色エディタ」（8月号に掲載したもの。今月号の記事ではリストの再掲載とくわしい使い方、改造法を説明）

どれも、BASIC画面からロードして使用する。

FM音楽館 演奏プログラムベスト8

この1年間でFM音楽館に掲載された演奏プログラムのなかから傑作ばかりを8本集めて収録。本誌の記事のほうでは、JL2TBBプログラムによる『SOLID STATE SURVIVOR』を加えて9本のリストを掲載している。

つまり、本誌の記事のほうが1本多いのだが、そのかわり、ディスクのFM音楽館には、付録ディスクのタイトルBGMの演奏プログラム（MSX－MUSIC用BASICプログラム）を追加し、このBGMのメロディラインを募集している。REM文でFM1、FM5となっているMMLデータをオリジナルのものに変更して送ってほしい。120ページ参照。

AVフォーラム名作集

1989年1月号（ディスクのメッセージでは「1990年1月号から」となっているけれどこれは間違い。ごめんなさい）から独特のノリではじまった「サウンドフォーラム」。その後、改題して「AVフォーラム」になり、ファンダムから独立してオールカラーページに進出し、現在にいたっている。

このあいだに蓄積された数々の作品からしぼりにしぼって、音のみ、絵のみ、音と絵、の3分野に分けて10本から16本ずつを結合。「AVフォーラム」の歴史と未来と精神と存在の本質がわかる3本のデモプログラムを編集部で作成し、収録した。

AVプログラムの巨匠たちの作品はここでしか見られない。

掲載CG作品

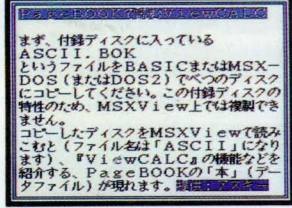
今月のCGコンテストは紙芝居部門から『ハイな男』をディスクに入れているマロ。

CGコンテストのマークを選ぶとメッセージが出てくるでおじゃる。読み終わったら、スペースを押すとハイな男が出てくるでおじゃる。ここでもスペースを押すと、メッセージが出るようになっているでおじゃる。もう一度、スペースを押せばハイな男がはじまるでおじゃる。紙芝居CGを堪能してたもれ。

じつをいうとここだけの話でおじゃるが、最後の「THE　END」の画面から〔ESC〕キーを押せば、大メニューの画面に戻れるのでおじゃる。

ViewCALCのデモ

ターボRの機能を引き出す期待のGUIソフト『MSXView』(アスキーから9800円で発売中)。そのアプリケーションである、『ViewCALC』(アスキーから1万4800円で発売中)が最近発売になった。そこで、今回はそのデモで、宣伝がMSXViewのなかのPageBOOKというソフトで制作されているところがミソ。PageBOOKを

> まず、付録ディスクに入っている
> ASCII．BOK
> というファイルをBASICまたはMSX－DOS（またはDOS2）でべつのディスクにコピーしてください。この付録ディスクの特性のため、MSXView上では複製できません。
> コピーしたディスクをMSXViewで読みこむと（ファイル名は「ASCII」になります）、『ViewCALC』の機能などを紹介する、PageBOOKの「本」（データファイル）が現れます。

使ってこんなこともできるんだというサンプルでもある。

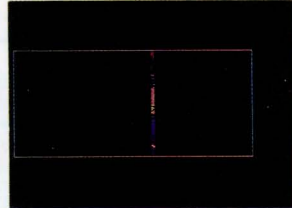
というわけで、ターボRを持っていて、しかも『MSXView』を持っていないと今回のデモは見られない。来月も何か掲載するので、ご期待を。

パソ通で手に入るフリーウェア

このコーナーでは毎回、ためになるフリーウェアをじゃんじゃん入れていく予定だ。パソ通にはツールやゲームはもちろん、CGや音楽データも豊富にそろっているのだ。今回は1回目ということで、まずパソ通に必要不可欠な4つのツールとゲームも1つ、そっと入れておいたぞ。今回のツールは大事にしろよ。

ただ、ディスクだけではこれらのフリーウェアは絶対に活用できないので、かならず本誌の76～77ページを目を皿のようにして見ていってほしい。あ、見るだけじゃだめだ、理解してくれなくちゃ。

ゲームのキャラクタ当てクイズ

ディスクでしかできない遊びをなにかしようと思って考えられたのがこのコーナー。毎回、各メーカーさんにキャラクタの絵を提供してもらい、それをクイズにしちゃおうというものだ。画面に表示されるのは、ほそ～いスキマから見えるキャラクタの一部分だけ。さてさて、隠れたアイツはいったい誰か？今回は記念すべき第1回ということなので、超有名なあのゲームの、あのキャラを登場させてみた。わかった人はハガキに答えを書いて編集部へ送ってね。正解者のなかから抽選で5名の人にプレゼント（何かはヒ・ミ・ツ）をあげちゃうからね。

ゲームの役立ちデータ集

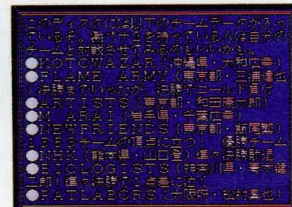
今回の役立ちデータは『激ペナ2』だ。前号で終了した第4回激ペナ大会からベスト8のチームデータを入れたっつーわけ。楽しんでちょうだい。

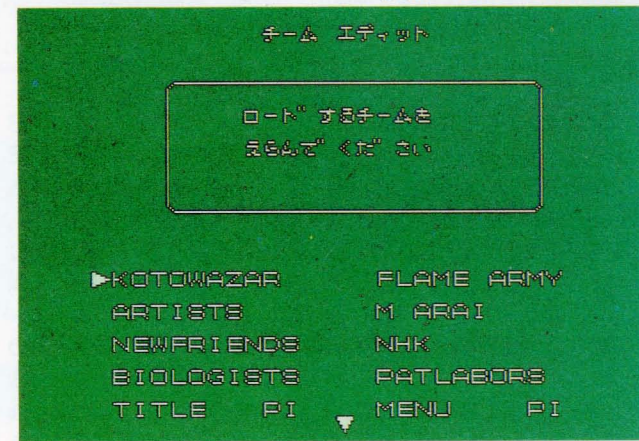
いきなり最初から注意ってのもなんだけど、注意があるんだからしょうがない。

注意その1。激ペナのデータを使用する場合は別のディスク（いつも激ペナで遊ぶときに使うもの）を用意すること。まず、激ペナ2を立ちあげて「チームエディット」のモードを選ぶ。付録ディスクを入れて、チームをロードする。用意した別のディスクに入れかえて、〔F1〕を押してセーブする。8チームすべてを別のディスクにセーブできればひと安心。

注意その2。付録ディスクのなかには8チーム以外にも「TITLE　　PI」とか「MENU　　PI」などというチームがあるけれど、これらはチームデータではないので絶対に読みこまないように！

注意その3。十字軍のマークを選ぶとメッセージが出たのち、トビラのCGが表示されるのだが、このCGを『グラフサウルス』で読みこまないように。たしかに、ビッツーが描いたグラフィックだから、グラフサウルスで読めそうなものだが、じつはこのCGには圧縮という魔法がかけてあるので、グラフサウルスで読みこむとエラーが出てしまうのだ。そんなわけで、残念ながらビッツーのCGは見て楽しむだけなのでした。容量が余ったらそのうちね。

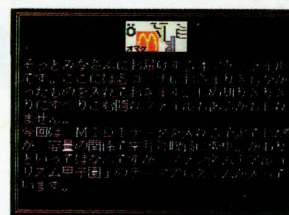
↑激ペナ2のチームデータは8チームぶん入っている。あの興奮をもう一度

↑8チームの監督紹介は小メニューのメッセージのなかにあるぞ

↓くれぐれもいちばん下に見えている、妙な2チームはロードしないように

編集後記

いわゆる編集後記なのだ。いままでMファンでは、1人1人が勝手きままに書いた編集後記は存在しなかった。今回初めて書くことになって、なんだかどきどきした気分である。まあ、ここは人によってはまるで興味のないところだと思うけど、編集部のふんいきが伝わって、ちょっとはおもしろかったかな。グミのことを書いていたのがいたから、グミがたくさん送られてくるのではないかと不安だ。

あまりみんな気を使わないでね。そういえば、「B：」（ビーコロン）なんて、へんなコーナー名でしょ。変だけど、いちおう意味はあってBドライブのこと。1つ目のドライブがAで、2つ目のがB。AとBは表と裏のような対の関係だから……やっぱりあんまり意味ないか。

お楽しみファイル

もともと付録というのがおまけなので、そのおまけのおまけだから、あまりおまけというのはやめよう。ようするに、どこにも所属できないタイプのファイルをここに集めておこうと思う。今回は、ディスクの入っているホルダーの表には『MIDIサウルス』用のデータが入っている。と書いたけど、容量の関係で最後の最後に断念してしまった。協力をいただいたビッツーにはほんとうにもうしわけ

ない。ごめんなさい。読者の方もごめんなさい。来月には必ず入れておくのでゆるしてね。

で、今月はファンダムの「アルゴリズム甲子園」より『THE BADMINTON』。これは9月号掲載の珠玉の作品。よくできているので、今月も記事になってしまったというわけ。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集！

❶タイトル画面の女の子と動物の名前募集

『エメドラ』、『アルシャーク』の絵を担当した木村明広さんが描き下ろしてくださった女の子と動物の名前を募集。しめきりは、9月30日必着。賞品は木村氏直筆のサイン入り色紙の予定。

❷タイトル画面のバックストーリー募集

タイトルの女の子を主人公にしたストーリーを募集。今後毎月そのストーリーでタイトル画面が描かれるほか、将来はゲームになんかしてみたい。力作を待ってる。しめ切りはなし。

❸タイトルBGMのメロディライン募集

タイトルで流れている軽快な音楽に、新しいメロディをつけてほしい。ディスクの「FM音楽館」のなかに入っている『タイトルBGM』のFM1、FM5のMMLを書き換えて、本誌・FM音楽館への投稿作品と同じように送ってください。毎月随時募集。

❹投稿作品募集

そのほかディスクに入れることのできる内容のものなら、なんでも募集。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIのデータなどなどなんでも可。ゲームの最強キャラのデータもいいかも。

●応募方法

いずれも、①応募の項目番号、②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は官製はがきに名前をつけた理由をやコメントつきで、②は封書で内容をわかりやすく、③は79ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、④はやはり79ページのそのほかの投稿についてに準ずるかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集。こちらもよろしく！

あ　て　先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN 編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

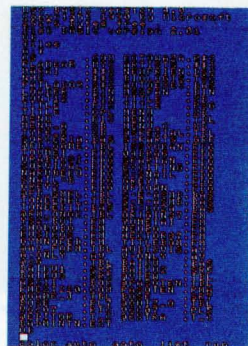
◆「スーパー付録ディスク内容一覧表」の見方と注意点

ディスクに入っている内容を一覧表にしてまとめたのが次ページの表である。必要なものはすべてファイル名を書いておいたので、自分のディスクにコピーしたりするときの参考にしてほしい。また、『MSXView』や『激突ペナントレース』などのデータとしてファイルを呼び出すときもファイル名を確認して利用してほしい。

なお、1つずつについてMSX1で動くかどうかの印も明記しておいたので、MSX1の方も楽しんでいただけると思う。

また、ファンダムの紹介のコーナーでディスクのなかに入っているファイルのコピーについて説明しているが、ファイルのなかで、さわってはいけないものについてはこの表には書かれていない。ファイルにはシステムなどのものが混在していて、不用意にいじるとディスクを破壊しかねないので要注意。

付録ディスクはかならずライトプロテクトタブをあけた状態で使用すること。

以上、いろいろ注意点をのべたが、とりあえず、あんまり神経質になってもしかたないのでふつうにゆっくり楽しんでほしい。では、また来月！

⬅ファイルを表示するとこんなにたくさん！

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★ターボR専用に対応しています。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
すぺしゃる	FAN ATTACK『サーク・ガゼルの塔』(P4)	全オープニング・デモ	『サーク・ガゼルの塔』オープニング・デモ	OS. COM	「OS. COM」というファイル名は、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
	FAN ATTACK『ソーサリアン』(P10)	編集部で作ったオリジナルゲーム	ソーサリアンリレー	SORCERIA. BAS	BASICプログラムです。
ファンダム・GAMES	ファンダム(P35)	掲載の全プログラム	●1週間の壁 ●透明人間 ●04ドラッグ ●UP・DOWNレース ●なるべくはやく 裏表止 ☆スパルタ教師M それゆけサバイバルだ! ●エキサイティングアタック ●SILVER SNAIL ●GREY COLLEAGUE	ISSYUKAN. FDG TOUMEI . FDG 04DRAG . FDG UPDOWN . FDG NARUBEKU. FDG URABYOSI. FDG SPARTAN . FDG SURVIVAL. FDG EXCITING. FDG S-SNAIL . FDG SNAIL-B . FDG GREY1 . FDG GREY2 . FDG	BASICプログラムです。 ※『エキサイティングアタック』はBASICプログラムを読みこんで実行してください。 ※『SILVER SNAIL』は別のディスクにS-SNAIL. FDG SNAIL-B. FDGをこのファイルネームのままコピーして遊んでください。
ファンダム・サンプルプログラム	BASICピクニック(P30)	掲載プログラム	FM音源音色エディタ♪	TONEEDIT. BAS	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち(P46)	掲載プログラム	●超簡易アセンブラ	S-E-ASMB. BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ講座(P47)	掲載プログラム	●論理演算ゲーム	SB-KOZA . BAS	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館(P69)	掲載プログラム	●オリジナル37(MSX大賞受賞作品)♪ ●イースⅡ「Beat of the Terror」♪ ●ファイナル・ファンタジーⅢ「チョコボのテーマ」♪ ●NEUROBEAT♪ ●豪華な「クシコス・ポスト」♪ ●ヘクター'87「キャラバンのテーマ」♪ ●夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BGM」♪ ●サティ「ジムノペディ」♪ ●タイトルBGM♪	ORIGIN37. FM YS2~BOT . FM CHOKOBO . FM NEURO . FM KUSIKOS . FM HECTOR87 . FM YUMETAI . FM GYMNOPED. FM TITLEBGM. FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の『SOLID STATE SURVIVOR』はディスクに収録されていません。
AVフォーラム	AVフォーラム(P104)	掲載全プログラム	●Audio-ONLYシリーズ Visual-ONLYシリーズ Audio-Visualシリーズ	A-ONLY . AV V-ONLY . AV AUDI&VIS. AV	BASICプログラムです。
ほほ梅麿のCGコンテスト	ほほ梅麿のCGコンテスト(P100)	掲載CG。紙芝居部門から1作品	ハイな男	BAIKU . BAS BAIKU1 . SR5 BAIKU2 . SR5 BAIKU3 . SR5	「BAIKU.BAS」はBASICプログラムです。拡張子「SR5」のファイルはCGツールのデータではありません。
MSXView	―――	『MSXView』上で動くアプリケーション	★PageBOOKで読むViewCALC	ASCII . BOK	アスキーから発売されている『MSXView』が必要。ターボRでないと動きません。
パソ通天国	パソ通天国(P74)	誌上で紹介しているフリーウェア	ish. com Ver 1.10a PMext Ver. 2. 20 PMarc Ver. 2. 00 PMCHGMX Ver. 1. 03 BALLOON PUNCH Ver. 0.5	PMEXT220 COM PASOTEN . PMA	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは76~77ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P22)	9月号掲載の「第4回激ペナ大会」ベスト8チームデータ	KOTOWAZAR FLAME ARMY(準優勝) ARTISTS(3位) M ARAI NEWFRIENDS(優勝) NHK BIOLOGISTS PATLABORS(3位)	KOTOWAZA. R$C FLAME AR. MYC ARTISTS . $$C M ARAI . $$C NEWFRIEN. DSC NHK . $$C BIOLOGIS. TSC PATLABOR. S$C	コナミから発売されている『激突ペナントレース2』が必要。
あてましょQ	―――	ゲームのキャラ当てクイズ		V6C07 . PIC V6C07 . PL5	拡張子「PIC」「PL5」はCGツールのデータではありません。
B:	―――	編集後記			
オマケ	ファンダム(P48)	ファンダム「アルゴリズム甲子園」のテーマプログラム	●THE BADMINTON	BADMINTN. EXT	BASICプログラムです。 48ページを参照してください。

FAN●CLIP●

スーパー付録ディスク制作記

あるいは、お盆休みへブラックアウト

えーと、これはなんだっけ。ああ、10月号のＦＡＮ　ＣＬＩＰの原稿だ。いや10月情報号か。10月情報号は9月7日発売だから、8月に作る。つまり、ｎ月に作る号は、(ｎ＋１)月８日付近発売の(ｎ＋2)月情報号なのだ。ＭＯＤ12しなくちゃいけないのかな。いやいや、そうすると12月が０月になっちゃうから……。

§

そういうわけで、今日は8月21日である(こればっかり)。つまり、もしかしたらあなたがこの文章を読んでいるかもしれない、その日の17日まえだ。しかし、Ｍファンは今月からディスクが付録につく。この付録は、本誌とおなじくらいの大きさのホルダー(主原料はダンボール)に入れられ、１つ１つＭファンにはさみこまれていく。

このために、Ｍファンを作るのにこれまでより１週間よけいにかかることになった。つまり、従来の感覚でいえば、今日はその号の作業が終わる最後の日に近い。しかし、まだ、わたしはＦＡＮＣＬＩＰの25行目にいる。

§

なぜ、こんなに原稿が遅れているかというと、お盆まえ、本誌の原稿を書かなければならなかったころ、ＡＶフォーラムのシナリオを作ったり、超簡易アセンブラを作ったり、ディスクのなかのガイドメッセージを組み立てたり、となりで『ソーサリアンリレー』を作りながら眠っているＭＯＲＯを起こしたり、メッセージをチェックしたり、とにかくいろいろやっていたのだ。

そうして、今日はやっぱり8月21日だ。その証拠に、わたしのページ以外は、ほとんど刷りあがって、わたしの目の前に横たわっている。待ってなさい、いま行くから。

§

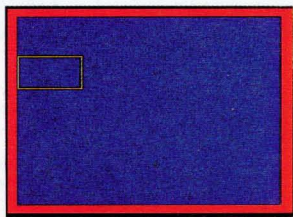
付録ディスクが「完成」したのは、ＭＯＲＯがコーナーロゴエディタを作り、ようやくディスクの中身が形になりはじめた7月5日から数えて狂乱のひと月、奇しくも北根編集長の妙齢の誕生日である8月8日だった。

そのまえの数日は、発売予定日の迫ったソフトハウスかくあるべし、という、鬼気迫る徹夜チェックが続いた。

↑ディスクのメニューでならぶコーナーロゴのエディタ。ファンダムのMORO作

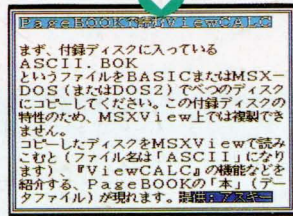
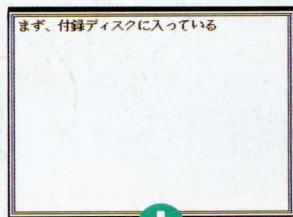
メニューシステムのバグを取り、収録プログラムのバグを取り、メッセージをチェックし、機種ごとに動作チェックした。そうやって、入れる予定のものをぜんぶ収めていくと、ほぼファンダムの全プログラムをあわせたぶんたりないことがわかった。あれこれ算段した結果、ＣＧを１つあきらめ、パソ天用のファイルを圧縮し、そして、ビッツーさんからいただいていたＭＩＤＩデータをあきらめ、さらに、あるプログラムのＲＥＭ文を削って……ＤＯＳなどで、見てもらえばわかるが、この付録ディスクは、残り０バイト。もう、血も出ない、涙も出ないというギリギリの状態だ。試合まえの減量のために髪の毛をそったボクサーみたいなもので、と書いていたら、あ、ディスクのメッセージにミス発見。

でも、もう直せない。このくやしい感じ、わかります？

↑上の写真のようなバグを下の写真(現在)のように修正した。……でも、「SILVER～」のはずが、「L」が抜けている！　ごめんなさい、もう直りません

↑おもにOrc(オーク)が作成したコーナーロゴを配置して見るためのツール

↑7月20日のころの仮メニュー。パソ天のロゴが現在とちがうのがなんだか懐かしい

↑現在のメニュー画面。余白を埋めるイラストやフキダシはOrcの労作

まず、付録ディスクに入っている
ＡＳＣＩＩ．ＢＯＫ
というファイルをＢＡＳＩＣまたはＭＳＸ－ＤＯＳ（またはＤＯＳ２）でべつのディスクにコピーしてください。この付録ディスクの特性のため、ＭＳＸＶｉｅｗ上では複製できません。
コピーしたディスクをＭＳＸＶｉｅｗで読みこむと（ファイル名は「ＡＳＣＩＩ」になります）、『ＶｉｅｗＣＡＬＣ』の機能などを紹介する、ＰａｇｅＢＯＯＫの「本」（データファイル）が現れます。

↑ほんとうは下のようなメッセージを書いていたはずが、制御記号の使い方のミスで上のようになっていたりする。あ、これはちゃんと直っていますね。げろげろ

次号は、どうなることやら予測もつかない シュトゥルム・ウント・ドラング **10月8日発売 予価980円**

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆付録ディスクの編集後記「Ｂ：(ビーコロン)」の名前の由来は、ここの名前が「Ａ：(エーコロン)」に変わったこととセットになっている◆付録ディスクは、こういうのもなんだが、付録とは思えないほどのものができた、と思う。あまりにも全力投入して、うっかり、わたしたちは雑誌であることを忘れそうになった。そのまま、ディスクマガジンになればいいのか◆いや、そこまで急進的になる必要はないだろう。紙媒体は古いメディアかもしれないが奥の深い神秘の可能性がまだ眠っている◆あくまで、わたしたちは雑誌がＡドライブで、ディスクがＢドライブなのだ。もっともこの先どうなるのか、じつは予測がつかないのだが◆では、また来月。Ａ、Ｂ両面でお会いしましょう。(コルサ山島)

AD★INDEX

Falcom©

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。

イースⅠ
イースⅡ
イースⅢ

ソーサリアン

ドラスレ
英雄伝説

超新作
ブランディッシュ
プロジェクト№0340I

スタッフ募集

▶新作開発中

来春新卒者へ先輩からのメッセージ

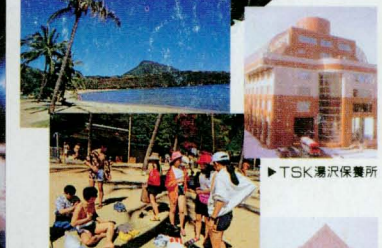
自分が本当にやりたいことを仕事にしたい/ いいゲームを作りたいから私はファルコムに入社しました。他のソフトハウスにいる先輩から開発現場の話はきいていたのですが、入社してみると雰囲気がずいぶん違いました。まさか、ネクタイをしめてゲームを作るとは思っていなかったけど、「仕事をしている」って感じがして私は気に入っています。入社3ヶ月ですぐやりたい仕事につけたのもラッキーだし、社内全体が落ち着いた感じで、うるさいと気が散る私には非常にありがたいです。 **草野君**(法政大工学部卒 22才)

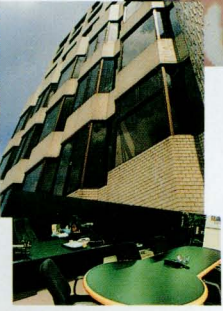
▶TSK湯沢保養所

▶研修旅行

▶TSK館山保養所

以前の職場は社員年齢が高くて、人間関係が面倒でいやでした。「会社」とか「組織」とかあまり好きじゃないので、堅苦しさがないファルコムはとても助かります。一般事務で入社したんですけど、今は本格的な経理事務もやらせてもらっています。イベントの手伝いやいろいろな経験ができるので、本当におもしろい会社です。完全週休2日も魅力だし、個性の強い人が多い割に会社のイベントではワキアイアイになったりして、普通の会社とは一味ちがいます。 **本田さん**(事務担当 年令?才)

中2の時、黄色い表紙のカタログ「ガンバレ・ファルコム」に載っていた「若さはひとつの実力です」って文章を見て感動しました。「イースII」をやった時は泣いちゃったんですョ(笑)入社してみると、オモチャ箱をひっくりかえした様な毎日で、退屈しない、ドキドキの連続です。みんなすごく家庭的で18才のガキが入ってきても一人前に扱ってくれるのが最高です。この前、ゲームの企画書を提出したんです。ゲームシナリオやアニメビデオの企画、オリジナルグッズも作ってみたいし、もう、やりたい事の大盛ですョ。 **前田君**(武生工業高校卒 18才)

▶立川昭和記念公園

▶スタジオ録音

▶独身寮

■募　集／ **ゲーム制作担当スタッフ** 30才位迄
①グラフィック・イラスト ②プログラム
③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ
その他スタッフ 35才位迄
①製品企画営業 ②デザイン・広告
③出版編集 ④キャラクター商品企画
⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務
⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

■待　遇／ 大卒初任給174,000円(平成3年)、昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、定期健康診断、TSK保養所、厚生施設全国各地の利用

■休日休暇／ **完全週休2日制**、祝日、年始年末(10日間)
夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、初年度6日)**●年間休日休暇126日以上**

■勤　務／ 立川(本社)、代々木 9:00〜17:30

■関連会社／ (株)ファルコム・プラニング・オフィス
(株)ファルコム・クリエィティブ・オフィス

■応　募／ **①履歴書**(写真は必ず貼って下さい。)
②作　品(例えばグラフィック希望ならイラストを2〜3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

＊①②をご郵送下さい。こちらからご連絡致します。
＊不明な点があれば遠慮なくお問い合わせ下さい。

■応 募 先／ 日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2−1−4
トミオービル BOX-M8宛
0425−(27)−0555(代表)

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

SEED OF DRAGON
開発元 リバーヒルソフト

フレイ
開発元 マイクロキャビン

ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST
パナソニック MSX turbo R パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる ▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業部MXF係まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—01

MSX·FAN 1991 OCTOBER 10月情報号
第5巻第10号(通巻55号) 第三種郵便物認可
編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
(本体951円)